

WIZ

ז י ן ך

הירחון למשחקים: משחקי מחשב, משחקי טלוויזיה, משחקי תפקידים ועוד...

080061
25.00 ש"ח (כולל מע"מ)
באילוח 21.40 ש"ח
מאי 1996

■ במילה אחת - RIPPER

■ בשמו של הרוצח - ANGEL DEVOID

■ הכי חמים - CIVILIZATION II, CHRONO MASTER

■ NBA LIVE '96, DEEP SPACE 9, SPYCRAFT

■ WARHAMMER, BAD MOJO ועוד ועוד...

61
גיליון

מגיליון 62 - תוספת של 8 עמודי צבע

לגיליון זה מצורף חינם,
משחק המחשב המלא
"פגאן - ULTIMA 8"
על גבי CD-ROM



פריט שופרסקי: 9806083
קו-אופ צפון: 962528

ראשית כל, אני חייב להודות שהצלחתם להגיש אותנו, לא ציפינו לכמות כזו של מכתבי תמיכה מקוראים רבים כל כך. ידענו שמספר הקוראים גדל בצורה ניכרת, אך לא חשבנו שחלק כה ניכר מכם ישרח לדרך אותנו ופשוט לאחל יום הולדת שמח.

ולכל מי שסרח, אנו מודים מקרב לב על הברכות, החיוקים ותשומת הלב. עוד חודש עבר וגיליון 61 מונה לפניכם. זהו הגיליון האחרון של וויז המכיל 48 עמודים והחל מגיליון 62 יכיל העיתון 56 עמודים, מה שיאפשר לנו ליהנות לזמן רב יותר אחד מהשני ולהביא חידושים נוספים, מדורים חלוציים, כתבות והרחבות, להם תיאלצו לחכות בסבלנות חודש נוסף.

חודש שבו שרשרת התגים והחופשים הקטנים נמשכת, חודש שלאחריו ניכנס לכוננות חופש גדול, חודש שאחריו נדע את תוצאות הבחירות, שאחריו נהיה חכמים בעוד חודש, עד הוויז הבא ועד זה שאחריו. אבל לפני הכל אפשר להתחיל בוויז 61, אז קדימה לעמוד 4.

קובי סיט

עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מנוי וכך השתתפו בהגרלה החודשית וזכו בבוטת Star Trek מתנת באג מולטיסיסטם. הבובה תישלח לבתיכם: כחן אדם מבית שמש, שוהם יובל מקיבוץ משמרות, נפסה אלון מנשר, רונן אלון מחולון, סילבס ירון מחיפה, טייברפי מהודו השרון, גרסי עומרי מאילת, בלומברג ערן מקרני שומרון, ולצברג עידן מפתח תקווה ואיתי עמית מקריית שמונה.

תשובות לשאלות קוראים
ופנויים בין השעות
16:00-13:00 בלבד.

הבהרה: משחקי ה-CD-ROM מצורפים חינם לחוכמים WIZ בדוכנים ובחנויות, למנויים חדשים ולמנויים ששילמו תוספת עבור המשחקים

העניינים

מאי 1996 • גיליון 61

4	חדשות מעבר לאוקיינוס
6	PC: מצעד המשחקים
7	הוראות הפעלה והתקנה - פנאן - ULTIMA 8
8	PC: הקריה מצולמת - WARCRAFT II
10	PC: CHAMPIONSHIP MANAGER
11	PC: WORMS
12	PC: TOUCHES
14	PC: טיפים
16	PC: RIPPER
18	PC: איתמר צייד החלומות
19	PC: רובוקיד
20	PC: BAD MOJO
21	PC: DEEP SPACE 9
22	PC: SPYCRAFT
24	PC: NBA Live '96
26	PC: CIVILIZATIONS II
28	PC: CHRONOMASTER
30	משולחנו של ד"ר וויז
32	PC: ANGEL DEVOID
34	אינטרנט
36	PC: WARHAMMER
37	PC: FORMULA ONE - GRAND PRIX 2
38	משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן לה פיי
40	משחקי תפקידים: הנזיר וקרב המנע
42	סיפור פנטזיה: פולחני כסף
44	משחקי תפקידים: שיטות על המאזניים
46	לוח



מנהלת: לילי צדאף • עורך: קובי סיט • עריכה לשונית: זוהרה זולברג • מחלקת מנויים: יעל גרשוביץ • צלם: יהודה נגסיב • המשתתפים: ד"ר WIZ, קובי סיט, דוד זילברשטיין, מורגן לה פיי, דוד אירלס, דיוויו כץ, ערן בן-סער, אבי סבג, אורן רביב, אסי אופנהיימר, אור פלג, מיכאל אירגן, בן כספי ועמית חסון-אלוני. • עיצוב גרפי, סדר, עימוד, ובניה ממוחשבת: אריקה שפיגל. • מיקסם טכנולוגיות • דפוס: אומני אופסט בע"מ • מו"ל: WIZ, ירחון מקבוצת קרן השקעות • מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק • מען למכתבים ולחומר מערכת: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 • טל: 03-5702654, פקס: 03-5708174 מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות, המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שישלח למערכת לא יוחזר.



WIZ

עכשיו כדאי לך יותר לחתום על מנוי שנתי

הירחון המוביל למשחקי מחשב, טלוויזיה ותפקידים מציע לך הצעה שקשה לסרב לה! משחקי מחשב על גבי CD-ROM חינם לכל מנוי!!!

חתום עוד היום על מנוי שנתי (12 גיליונות),

וקבל מדי חודש לביתך את גיליון וויז החדש בצירוף משחק מחשב על גבי CD-ROM

1. בנוסף כל מנוי יקבל: משחק מחשב אחד לבחירתו על פי הרשימה המופיעה בספח ההרשמה.
2. כרטיס חבר במועדון וויז שייזכה אותו בהנחות ברשת חנויות באג סטור.
3. בכל חודש יוגרלו בין המנויים 10 בבוטת STAR TREK, מתנת באג מולטיסיסטם.

רשימת המתנות

יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר העדיפות

- ☐ מכונת מלחמה
☐ מכרות הזהב
☐ זאב הים
☐ HUMANS 2
☐ ארמדה (CD-ROM)
☐ מתקפת הרובוטים

WIZ

לכבוד

- מחלקת מנויים
ת.ד. 2409 בני ברק מיקוד 51114
ברצוני לחתום על מנוי שנתי לוויז

☐ אני מנוי חדש/ה ☐ אני מחדש/ת

מס' מנוי

שם משפחה

תאריך לידה

רחוב

עיר

טלפון

מבקש להיות מנוי מגיליון וויז מס'

☐ מצורפת המחאה לפקודת וויז על סך 264 ש"ח במזומן עבור 12 גיליונות

☐ הוראות חיוב בכרטיס אשראי: ויזה / ישראלכרטיס / דיינרס (הקף בעיגול)

שם בעל הכרטיס

כתובת

טלפון

מספר ת.ז.

מספר כרטיס

בתוקף עד

חתימת בעל הכרטיס

בכרטיס אשראי החיוב ב-4 תשלומים חודשיים שווים ללא ריבית.

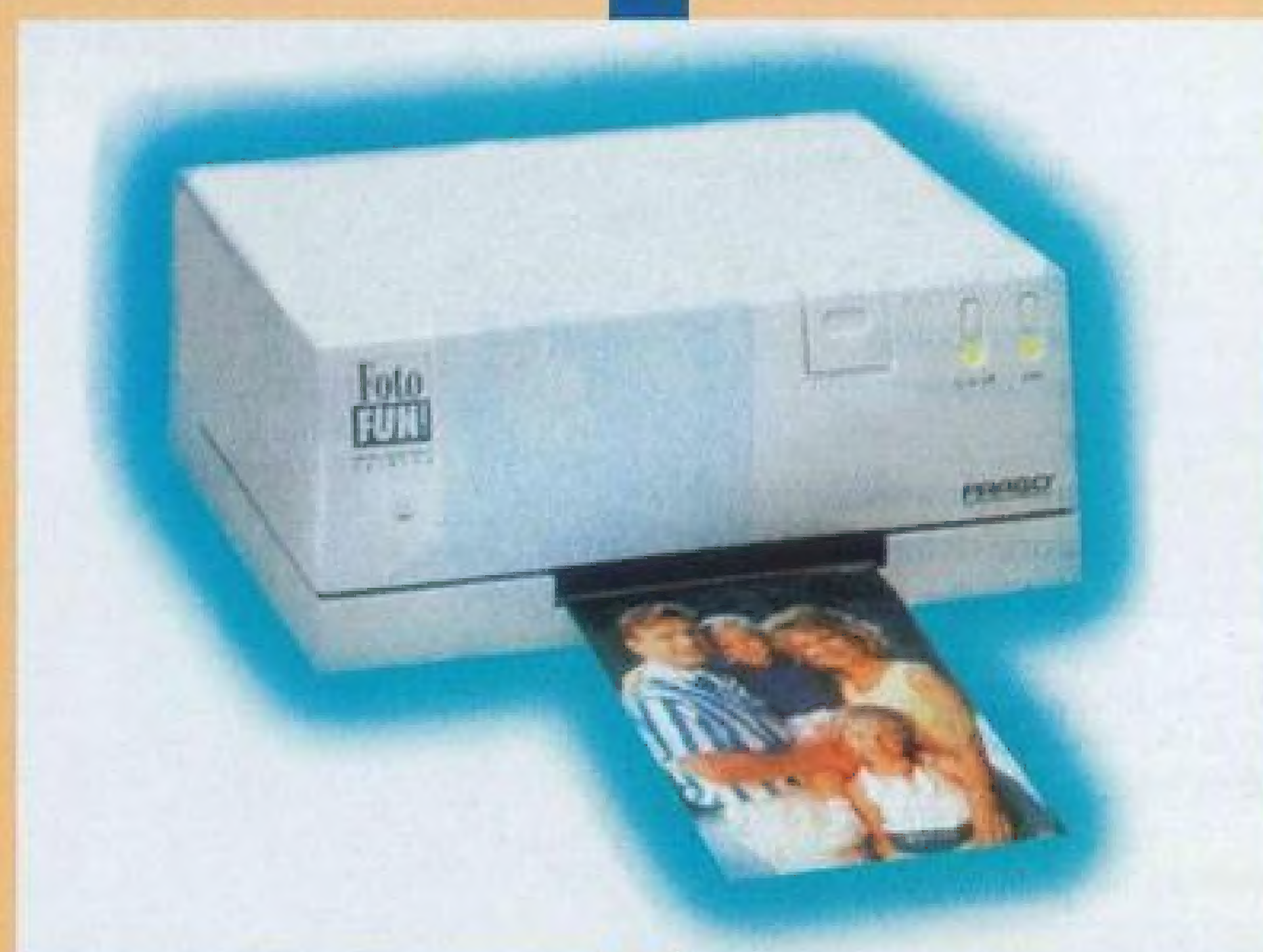
תקליטונים 1.44M 3.5" באריזה אחת. מחיר התענוג בחו"ל כ-500 ש"ח בדגם פנימי וכ-750 ש"ח בדגם חיצוני.

SCP-55

חברת רולנד הוציאה לפני זמן מה כרטיס PCMCIA (המיועד למחשבים



נישאים ונראה כמו כרטיס אשראי) שמכיל סינטיסייזר בעל צליל מדהים, המשמש נגנים מקצועיים. הכרטיס החדש מבוסס על צלילי ה-55 Sound Canvas המפורסם של רולנד, ונועד לשימוש גם ביישומי מולטימדיה בהם רוצים להשמיע יותר מסתם צליל.



לשמש כלוח יצירה. את הלוח ניתן לרכוש עם תוכנת ציור מרהיבה בשם DrawingSlate II, המנצלת את התחכום והפשטות של השימוש בלוח היצירה. המחיר, כ-600 ש"ח למשטח ו-450 ש"ח לתוכנה.

Doubleplay

חברה בשם ComByte הוציאה לאוויר העולם רעיון פשוט ויעיל המבוסס על טייפ גיבוי 800M וכונן



ו-PCX, בגודל של תמונות רגילות. התמונות מודפסות באיכות כל כך טובה עד שגדמה שהן פותחו בחנות הצילום הקרובה. מחיר התענוג, כ-1,200 ש"ח בארה"ב.

StudioPad

חברת Hitachi הוציאה לשוק משטח מיוחד וקל משקל שנועד

מאת: ד"ר וויז

Ultra 64

סוף כל סוף החלה להימכר אם כל מערכות משחקי הטלוויזיה/וידאו - נינטנדו אולטרה 64. מערכת ה-64 ביט הראשונה בעולם מבטיחה יותר מהירות, גרפיקה ומשחקים מציאותיים. המערכת מבוססת על קרטרדיגים (מחשבויות משחק) ולא על תקליטורים כמו הסגה סאטורן או הסוני Playstation. חברת נינטנדו טוענת שכך מושגת מהירות גבוהה בהרבה מהמערכות המתחרות של 32 ביט, הקוראות את המשחקים מכונני תקליטורים איטיים. האמת היא שזה נכון, אך כל נשכח שקרטרדיג היא למעשה קופסה של רכיבי זיכרון העולים פי 10 ויותר ממחיר של ייצור תקליטור.

מעניין אם גם בנינטנדו חשבו על כך... נינטנדו אינה מאמינה בתקליטורים, ובאמתחתה מצוי פתרון לכמות החומר הנדרשת במשחקים עתירי גרפיקה וצליל, בדמות כונן מגנט-אופטי שייצא למכירה לקראת סוף שנת 1996. הכונן יאפשר קריאה וכתובה על גבי תקליטונים מיוחדים בנפח של למעלה מ-150Mb כל אחד!!! מחיר הכונן ינוע בסביבות 650 ש"ח בחו"ל.



מחשנית זיכרון

אביזר חיוני למערכת הנינטנדו אולטרה 64 הינו מחשנית הזיכרון המתחברת אל תוך ידית המשחק וכן - לתוך הג'ויסטיק, ובכך מאפשרת

לכל שחקן לשמור את צעדיו, מיקומו במשחק והניקוד אותו הוא צבר.



Sega PC - EDGE 3D

חברת Diamond Multimedia החלה לשווק כרטיס מסוג PCI (למחשבי 486 חדישים או פנטיום), ההופך את המחשב למערכת סגה סאטורן לכל דבר. אל הכרטיס ניתן לחבר שני ג'ויסטיקים ולשחק במשחקי הסאטורן הקיימים על גבי תקליטורים.



לפרטים נוספים:
<http://www.diamondmm.com>

8X

עוד לא רכשתם את כונן התקליטורים החדש הפועל במהירות גדולה פי 6 וכבר יצאה לשוק ערכת מולטימדיה עם כונן



תקליטורים הקורא במהירות גדולה פי 8 עד מתי?!

RDC-1



חברת ריקו היפנית הוציאה לשוק מצלמת כיס צבעונית, "המצלמת" על גבי כרטיס שמכיל זיכרון מיוחד השומר את התמונות. הכרטיס מאפשר לשמור 81 תמונות באיכות גבוהה, 162 באיכות נמוכה, 5 שניות של סרט וידאו עם קול או 25 דקות של קול בלבד. בנוסף לכך, ניתן לרכוש כרטיסים שונים בהתאם לצורך. המחיר, כ-5,500 ש"ח בארה"ב.

PhotoFun

וכאילו כדי להשלים, חברת Fargo Electronics האמריקנית, הוציאה לשוק מדפסת צבע המדפיסה קבצים מסוג JPEG, PCD, TIF

ULTIMA 8 - PAGAN

הוראות הפעלה



כשתלחץ עם כפתור זה על מקום במסך (לא על גבי הדמות שלך), תנוע דמותך אל עבר אותו כיוון. ככל שסמן העכבר יהיה מרוחק מהדמות, קצב הליכתה יהיה מהיר יותר (ישנם שלושה קצבים: התקדמות זהירה/איטית, הליכה רגילה וריצה).

כשתלחץ לחיצה כפולה (DOUBLE CLICK) על דמותך, היא תעבור למצב קרב. לחיצה זוהי במצב קרב, תעביר את הדמות למצב הרגיל.

במצב קרב, לחיצה רגילה (מחוץ לדמות) תגרום לתנועה או לשינוי כיוון תוך כדי שמירה על מצב הקרב, ואילו לחיצה כפולה (מחוץ לדמות) תבצע בעיטה.

לחיצה כפולה על הדמות תגרום להופעת תפריט הדמות המכיל נתונים שונים על הדמות, כמו גם ציור שלה ושל שק החפצים.

בתפריט הדמות, לחיצה כפולה על שק
החפצים תפתח את תפריט השק ואילו
גרירת חפץ מתאים אל הדמות תלביש או
תחמש אותה (גרירת סכין אל היד או
מגפיים אל הרגליים).

בתפריט השק יופיעו כל החפצים שלך ותוכל להשתמש בהם כרצונך.

לחיצה כפולה על כל "כלי קיבול"
במשחק (חבית, שק, תיבה ואפילו גופה),
תפתח תפריט שיפרט מה ה"כלי" נושא
בתוכו.

הערה: כדי לסגור כל תפריט שנפתח על גבי המסך, לחץ עליו לחיצה כפולה עם הכפתור השמאלי של העכבר.

בפתור ESC

מעלה את תפריס האפשרויות ממנו ניתן לשמור ולטעון משחקים (DIARY READ/WRITE), לשנות אפשרויות במנסק המשחק (מהירות, צליל, מוסיקה וכו'), לצאת מן המשחק, לצפות בכתוביות ההפסקה ועוד.

1419

פגאן הוא המשחק השמיני בסדרת ULTIMA והוא שונה מקודמיו. הפעם גורשת על ידי אל רב-כוח מממלכת BRITANNIA שהיוותה את מוקד העלילה של המשחקים הקודמים, והגעת אל עולם חדש בו איש לא שמע עליך או על מעלליך. למעשה מטרך הבסיסית היא: להסתלק משם...

התקנת פנאו

1. הכנס את התקליטור אל כונן התקליטורים, על ידי הקשת D וכאשר האות D מייצגת את כונן התקליטורים שברשותך).
2. רשום INSTALL ENGLISH ולחץ על מקש ה-Enter.
3. כדי לשנות את יעד ההתקנה בחר ב- CHANGE DESTINATION PATH.
4. בחר ב- CHANGE SOUND CONFIGURATION שלך ובכתובות המתאימות.
5. בחר ב- CHANGE MUSIC CONFIGURATION שלך ובכתובות המתאימות.
6. בחר ב-INSTALL, ובסוף ההעתקה לחץ על Enter.
7. בחר ב- CHANGE DESTINATION PATH, שנה את היעד לזה שבחרת בפעם הראשונה ולחץ על מקש ה-Enter.
8. שלב התקנת המשחק הסתיים והחל שלב התקנת ערכת ה-SPEECH בחר ב-INSTALL, ולאחר העתקת הקבצים לחץ על Enter.

הפעלת המשחק

עבור לספרייה (היעד) שאליה התקנת
את המשחק ולחץ על U8 ו-Enter.

מקשי הפעלה

עכבר, כפתור ימני -



דְּרֵמָה אֵלִית

ה-3, היישר לצמרת הגבוהה.
את הפריצה השנייה מספק לנו
CIVILIZATION 2, כלי שום התראה מוקדמת
הוא נותן היישר למקום ה-7 והמכובד ב-10
הגדולים. פשוט יוצא מהכלל:
הפריצה השלישית שייכת ל-2 DESCENT,
חלקו השני של הלהים העולמי שנותן במקום
ה-15.

הפריצות שהזכרנו מהוות את האיום הבא על מקומות 1-3, אז שימו לב להתרחשויות. עליות

המצעד ה-8 ממשיך את אוירת האקשן שהסתמנה בפעם שעברה, וטומן בחובו לא פחות מ-5 פריצות ל-20 הגדולים והמשך דחיקה אכזרית של משחקים ישנים יותר.

COMMAND & CONQUER
DOOM, WARCRAFT 2, DOOM
ו-1 GALACTIC CIVILIZATION
מספמים 2-1
מעלה על השבון DESCENT
שירד למקום 6-1,
לאחר 6 שנועות בלבד
במצעד, WING
4 Commander פורץ
מהמקום 33-1 למקום

שם החברה	שם המשחק	מס שבועות	דירוג קודם	דירוג נוכחי
VIRGIN	COMMAND & CONQUER	25	(1)	1
BLIZZARD	WARCRAFT 2	16	(3)	2
VIRGIN	DOOM 2	75	(5)	3
STARDOCK	GALACTIC CIVILIZATIONS 2	13	(3)	4
ORIGIN	WING COMMANDER 4	6	(33)	5
INTERPLAY	DESCENT	64	(4)	6
MICROPROSE	CIVILIZATION 2	4	(-)	7
ACTIVISION	MECHWARRIOR 2	33	(7)	8
MICROPROSE	CIVILIZATION	168	(6)	9
MICROPROSE	MASTER OF ORION	128	(10)	10
RAVEN	HEXEN	18	(9)	11
VIRGIN	DARK FORCES	56	(8)	12
MICROPROSE	MASTER OF MAGIC	75	(11)	13
ELECTRONIC ARTS	NEED FOR SPEED	24	(12)	14
INTERPLAY	DESCENT 2	3	(-)	15
MICROPROSE	U.F.O	104	(18)	16
NEW WORLD	HEROES OF MIGHT & MAGIC	24	(22)	17
ORIGIN	WING COMMANDER 3	66	(14)	18
VIRGIN	11th HOUR	15	(16)	19
ELECTRONIC ARTS	FIFA 96	17	(25)	20



חִקְיָרָה מְצוּלֵמֶת



LOOKING GOOD!



אורק מסורתי שורף את העופות.



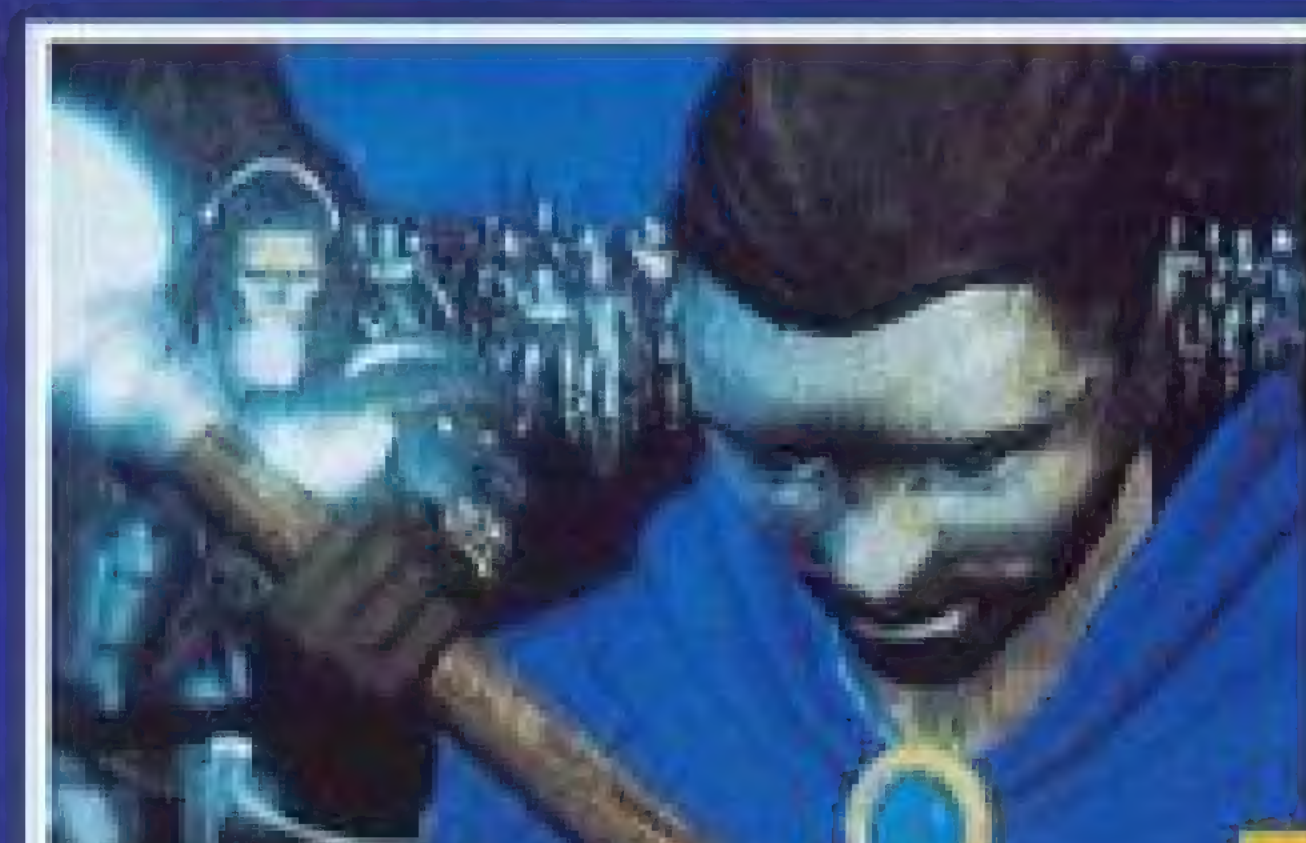
הצבא צועד על קיבתו.



תוצאות רצויות ביותר.



האגדה של אורק.



תראו איזה מקלו!



פקודת הסיום.



הצי המלכותי מנצח.



אין מקום לגובלינים בשמיים.



THIS IS THE END, THE END...



ההתקפה האחרונה.



האורק האדיר.

מאבק צבאי ומלכתי בין אורקים לבני אנוש בו המוח הטוב יותר מנצח, מרכיב את משחק האסטרטגיה השני מסדרת WARCRAFT, הכובש את תשומת הלב העולמית. משחק אשר לאחר שמשחקים בו שוב ושוב, קשה שלא להבין מדוע זהו המשחק הנמכר ביותר בארץ ובעולם בעת האחרונה.

WARCRAFT TIDES OF DARKNESS II



דרקונים - הנשק הטוב ביותר של האורקים.



מפות בעיצוב משונה.



ניתן לשחק ברשת או במודם.



פלישת האורקים הגדולה.



באליסטרס היא נשק מאיים.



אם אתה רוצה להיות מלך?



WORMS

תולעים במחשב שלך

מיליארד) מספקים אפשרויות מיוחדות שלא קיימות בנופים הרגילים.

מגוון ציוד הלחימה מאפשר שימוש בטקטיקות שונות עד להתמחויות בשיטות ייחודיות לכל שחקן. הפעלת הדמויות קלה ביותר והשגת דיוק ויעילות אף היא קלה ומהירה יחסית. לעתים קרובות תוצאות השימוש בנשקים עלולות להיות לא צפויות ומשעשעות למדי.

המשחק רץ בצורה חלקה עם זאת יש להדגיש כי דרישות המינימום שמוצגות על האריזה (33-DX386, 4Mb RAM) מינימליות מדי ולכן כדאי להתקרב ככל הניתן לדרישות המומלצות (33-DX486, 8Mb RAM). ניתן להשתמש גם ב-CD-ROM במהירות רגילה, שלא ככתוב על האריזה (מהירות כפולה), בתנאי שאתה מוכן לוותר מעט על איכות האנימציה.

לסיכום, זהו משחק משעשע, חמוד ומלהיב. מגוון ההתרחשויות רחב ולא תמיד צפוי, מה שרק מוסיף ואינו יוצר תחושה של תסכול כמו במשחקים אחרים. פשוט חביב ביותר.

התולעים.

במשחק משתתפות בין 2 ל-4 קבוצות של 4 תולעים בכל אחת, כאשר הן מצוידות במיטב הארסנל הצבאי, ציוד בנייה ושיטות לחימה יפניות. חלק מציד זה שמיש ללא כל מגבלה כמותית וחלקו האחר מורכב מפריטים בודדים. בין תור לתור ניתן לעתים להצניח נשק למילוי הארסנל או לקבל סוגי נשק חדשים ומעניינים.

את המשחק ניתן לשחק נגד 3 שחקנים אנושיים, 3 שחקני מחשב או כל צירוף אחר. קבוצות שחקני המחשב מופיעות בשלוש דרגות קושי שונות שמתבטאות ב"חוכמת" התולעים, בבחירת פעולותיהן ובכמות הנזק שהן יכולות לספוג. המשחק מתבצע על פני משטחי אדמה משתנים ומגוונים ביותר שבוללים, יער, מדבר, ומשונים, שלכל אחד מהם השפעה שונה על התולעים ועל כלי הנשק שלהם.

קיימת האפשרות לבחור סוגים שונים של נופים ולשחק רק בהם, או לתת שם ולשמור נופים ייחודיים המועדפים עליך. מספר נופים ואחדים מבין למעלה מ-4

מאת: עמית חסון-אלוני

אל נוף משחקי המלחמה והאסטרטגיה התוסף לאחרונה משחק מרענן שבא לחדש רעיון ותיק. קוראים למשחק WORMS, והוא מבית היוצר של TEAM-17.

WORMS מצטרף לשורת משחקי המלחמה "חמודים" בהם אין יריב רשע, דם או אלימות סוחפת. הוא מציג את הקרב בצורה הומוריסטית להפליא דרך סרטי אנימציה ואפקטים קוליים מרשימים. מטרת המשחק היא לחסל את כל קבוצות התולעים האחרות ולשרוד אחרון. אין כאן כל עלילה מוגדרת וההמשכיות היחידה מתבטאת בליגת התולעים. בסוף המשחק מקבלת כל תולעת ניקוד אשר מוספר מהפגיעות שביצעה. הניקוד מתווסף לשכלול סופי אשר קובע את מיקומה בליגה, מיקום זה הוא יחסי, וכל תולעת יכולה לדרת ולעלות על פי התוצאות האחרונות של כל משחק והתוצאות היחסיות במשחקים קודמים של כל

CHAMPIONSHIP MANAGER 2

מאת: אורן רביב

בסימולציה אימון של קבוצת כדורגל השחקן נכנס לתפקיד מאמן קבוצת כדורגל על כל מה שכרוך בכך, החל מקביעת ההרכב לשבת הקרובה ועד למשיכת הלוואות מהבנק על מנת לקנות שחקנים טובים יותר במטרה לזכות באליפות.

השחקן לא משחק את המשחק עצמו כמו לדוגמה ב-FIFA 96, אלא רק מכין את הקבוצה לקראת המשחק. את המשחק עצמו רואים על גבי המסך, על רקע תמונת SVGA אמיתית של האיזסטדיון בו המשחק נערך. מה שמצריך לאו דווקא קואורדינציה טובה, כמו הבנה בשיטות אימון וחברת תפקידי השחקנים שעל הרשא הווירטואלי.

DOMARK מביאה לנו את CM2 בו אתה משחק מאמן בליגה האנגלית. אתה מתחיל את קריירת האימון שלך בעונת '96-'95 ובוחר קבוצה מאחת הליגות באנגליה או בסקוטלנד.

היות ויש לי ניסיון במשחק הקודם בסדרה, בחרתי דווקא קבוצה מליגה נמוכה באנגליה וניסיתי לכנות מאפס קבוצת כדורגל שבעתיד תרוץ לאליפות. לאחר שבחרתי בקבוצת פרסטון הגיע הזמן לראות איזה מועדון קיבלתי.

בתחילה בחנתי את פרטי השחקנים וכאן אנו מגיעים לחלק המדהים של המשחק. ראשי כל הקבוצות המופיעות במשחק התבקשו לדרג את השחקנים בקבוצתם ל-20 קטגוריות שונות ותיקול,

מסירה, בעיטה, יצירתיות וכו'). כך נוצרה לה רשימה של כ-4,000 שחקנים מרחבי העולם, שלה נוספו פרטים נוספים על השחקן כגון ארץ מוצאו ותאריך יום ההולדת שלו. בנוסף לכך, ישנה לכל קבוצה רשימה של שחקני נוער, כך שאם תתמידו במשחק ורוב השחקנים ההתחלתיים שלכם יפרשו, יעלו מהנוער שחקנים חדשים.

אחד הדברים הראשונים שכדאי לבצע הוא לרכוש שחקן מליגה גבוהה יותר על מנת שיביא ניסיון ויכולת טובה יותר לקבוצה. "רגע אחד", אמר המאמן הטרי, "קודם לכן אמרת שיש 4,000 שחקנים במשחק, אז איך בדיוק אני אמצא את השחקן שמתאים לי?" פשוט מאוד. בתפריט בחירת השחקנים תוכלו למצוא שחקנים על פי קטגוריות שאתם מציבים לתוכנה. לדוגמה: קשר מהליגה השנייה, שעולה בין 200-100 פאונד, המשחק בצד ימין, ציונו בקטגוריות המסירה והמהירות הם 15 ומעלה, הבקיע בשנה האחרונה לפחות 10 שערים ובסביבות הגילאים 20-24.

לאחר מספר שניות תופיע טבלה עם כל השחקנים העונים לדרישות האלו. אם תרצו להמשיך ולעקוב אחר השחקן, תוכלו להכניס אותו ל-SHORTLIST שלכם ולבדוק את התקדמותו. המשחק פועל בתזמון של ימים לפי לוח שנה אמיתי. היות ובאנגליה ישנם משחקים גם בימי שני ורביעי, תצטרכו להסתכל על התאריך והיום כדי לדעת מתי להתחיל להתכונן למשחק. המשחק עצמו מתרחש על רקע תמונת האיזסטדיון של

Wolverhampton Wanderers Squad

NO.	NAME	AGE	POS.	VAL.
1	Richard D.	21	GK	1000
2	Daley T.	21	DF	1000
3	Proggitt S.	21	DF	1000
4	Goodman D.	21	DF	1000
5	Bull S.	21	DF	1000
6	Embley N.	21	DF	1000
7	Ferguson D.	21	DF	1000
8	de Wae J.	21	DF	1000
9	Kelly D.	21	DF	1000
10	Thompson A.	21	DF	1000
11	Wright J.	21	DF	1000
12	Stowell M.	21	DF	1000
13	Rankins M.	21	DF	1000
14	Lee B.	21	DF	1000
15	Thomas G.	21	DF	1000
16	Cooper G.	21	DF	1000
17	Ashley K.	21	DF	1000
18	Delaney R.	21	DF	1000
19	Van der M.	21	DF	1000
20	Smith P.	21	DF	1000
21	James P.	21	DF	1000
22	Martin N.	21	DF	1000

Liverpool

NO.	NAME	AGE	POS.	VAL.
1	Richard D.	21	GK	1000
2	Daley T.	21	DF	1000
3	Proggitt S.	21	DF	1000
4	Goodman D.	21	DF	1000
5	Bull S.	21	DF	1000
6	Embley N.	21	DF	1000
7	Ferguson D.	21	DF	1000
8	de Wae J.	21	DF	1000
9	Kelly D.	21	DF	1000
10	Thompson A.	21	DF	1000
11	Wright J.	21	DF	1000
12	Stowell M.	21	DF	1000
13	Rankins M.	21	DF	1000
14	Lee B.	21	DF	1000
15	Thomas G.	21	DF	1000
16	Cooper G.	21	DF	1000
17	Ashley K.	21	DF	1000
18	Delaney R.	21	DF	1000
19	Van der M.	21	DF	1000
20	Smith P.	21	DF	1000
21	James P.	21	DF	1000
22	Martin N.	21	DF	1000

David Ginola (Newcastle)

NO.	NAME	AGE	POS.	VAL.
1	Richard D.	21	GK	1000
2	Daley T.	21	DF	1000
3	Proggitt S.	21	DF	1000
4	Goodman D.	21	DF	1000
5	Bull S.	21	DF	1000
6	Embley N.	21	DF	1000
7	Ferguson D.	21	DF	1000
8	de Wae J.	21	DF	1000
9	Kelly D.	21	DF	1000
10	Thompson A.	21	DF	1000
11	Wright J.	21	DF	1000
12	Stowell M.	21	DF	1000
13	Rankins M.	21	DF	1000
14	Lee B.	21	DF	1000
15	Thomas G.	21	DF	1000
16	Cooper G.	21	DF	1000
17	Ashley K.	21	DF	1000
18	Delaney R.	21	DF	1000
19	Van der M.	21	DF	1000
20	Smith P.	21	DF	1000
21	James P.	21	DF	1000
22	Martin N.	21	DF	1000

ההזדמנות שלך ליותר פעולה



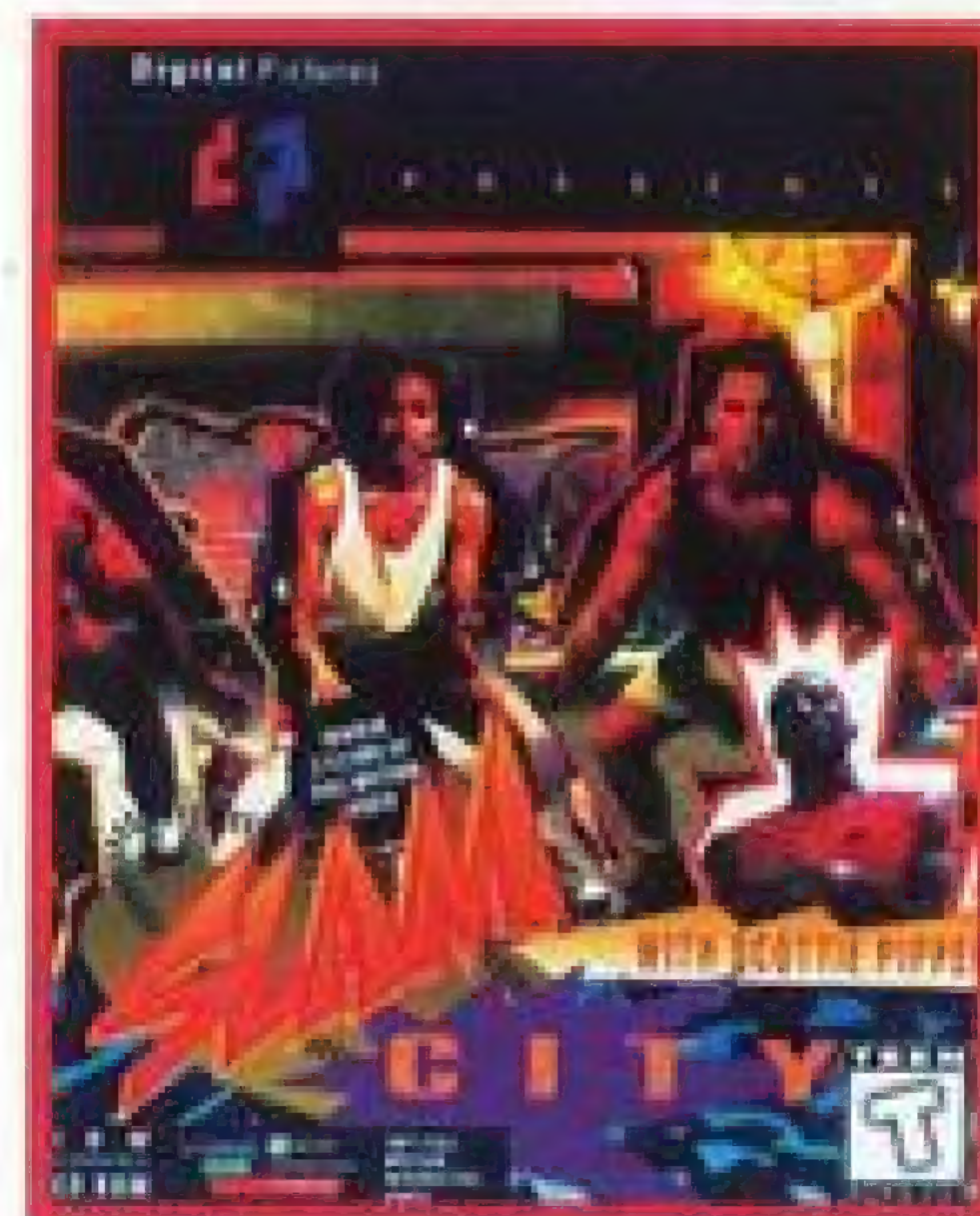
ברוכים הבאים
לחור הבא של משחקי המחשב.
תפסו מקום טוב מול הג'ויסטיק,
ותבשו את הקסדה המדומה שלכם.



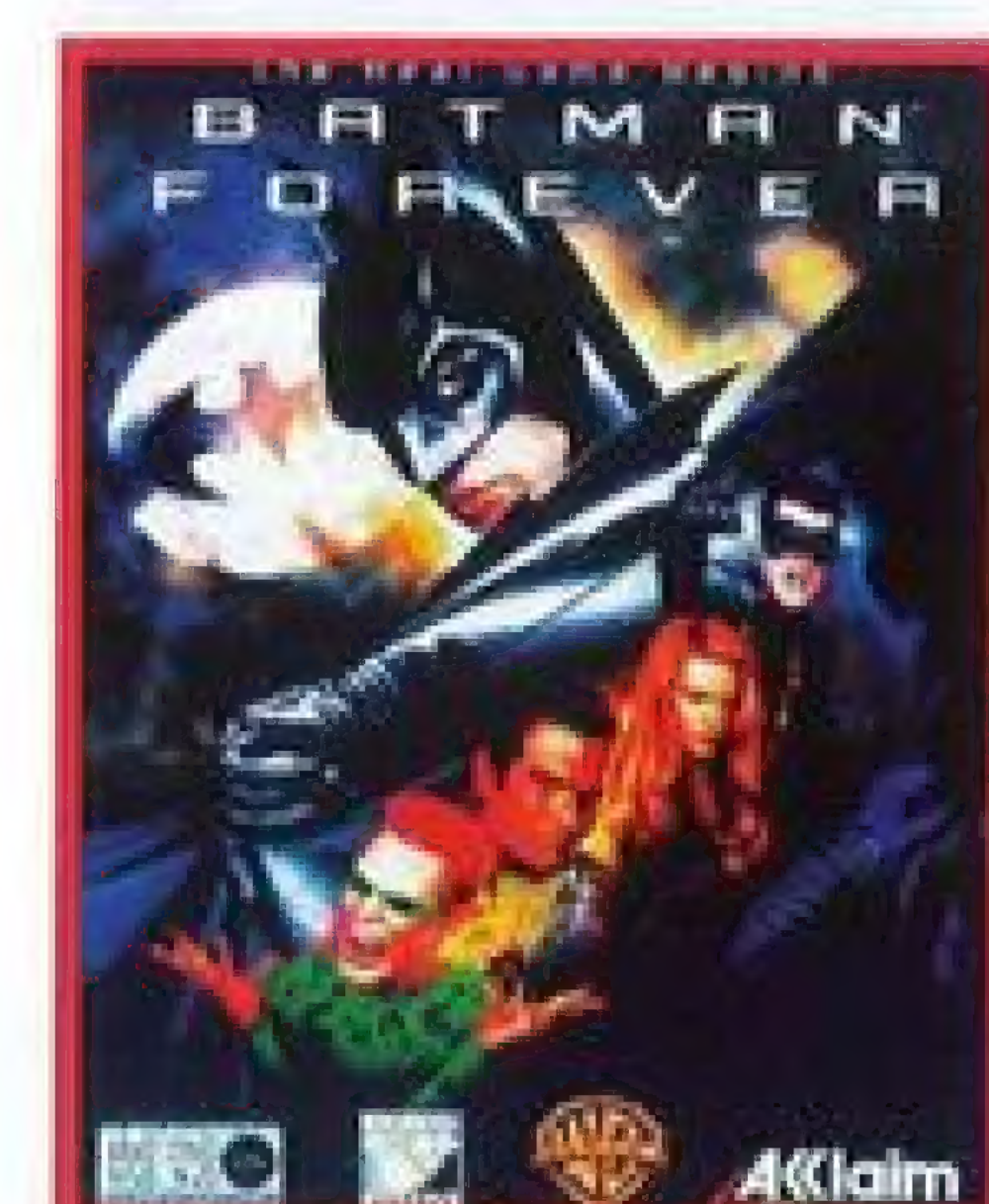
התגייס לכוחות המורדים
כדי להפיל את האימפריה השלטת.
אקשן תלת - מימד.



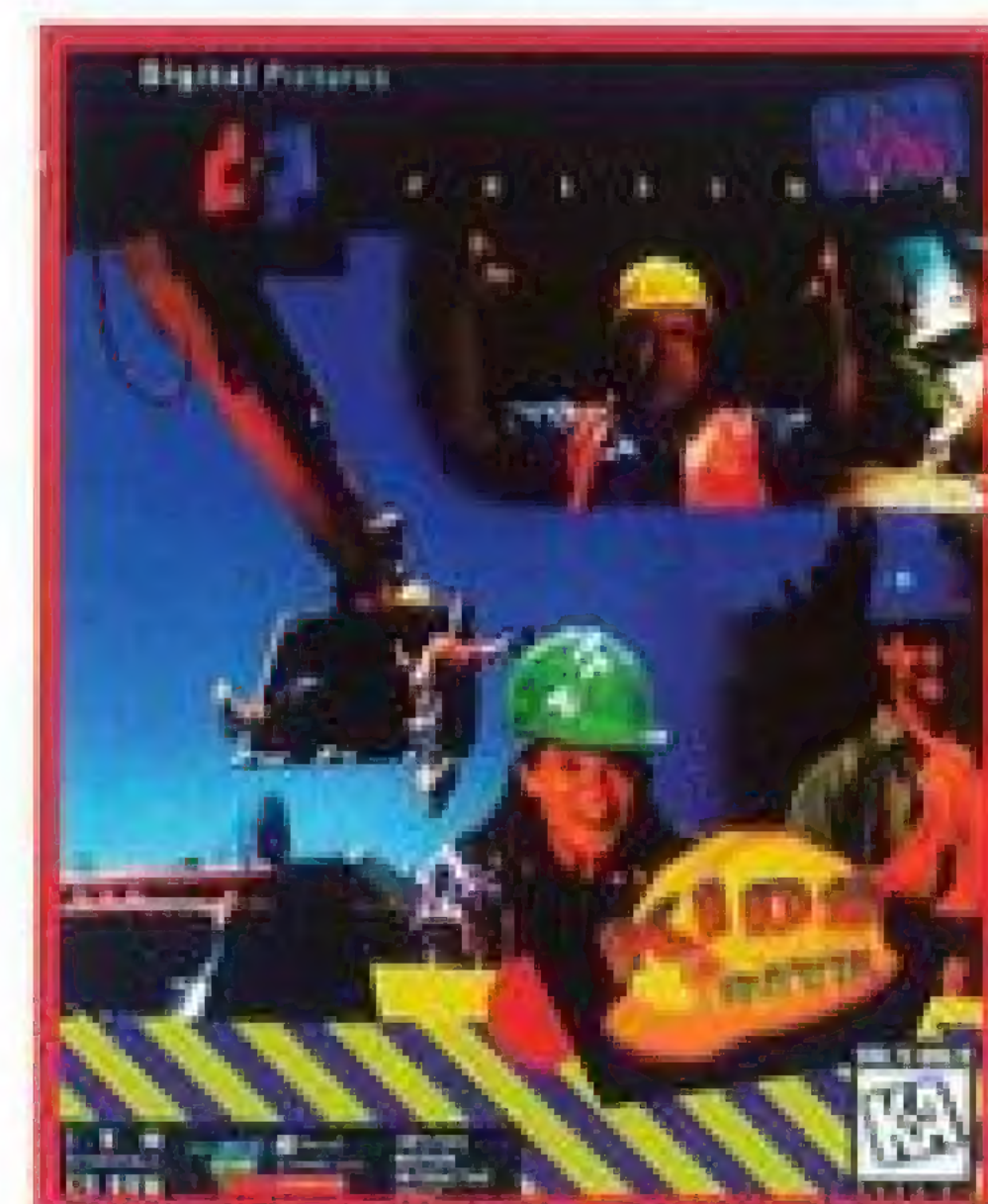
ימולטור מסוק חדש,
רוחלצית מסך מדהימה
אקשן במיטב.



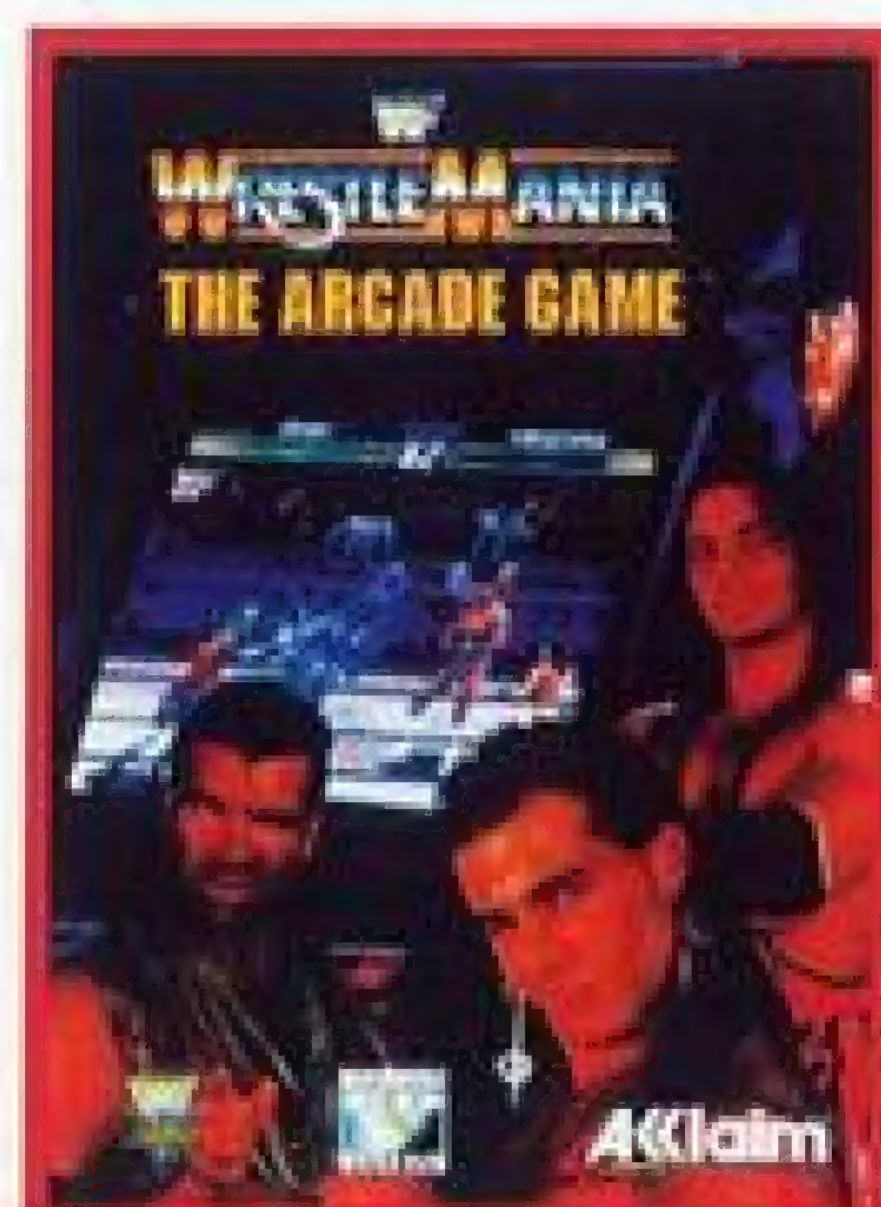
כדורסל רחוב
התמודד מול מיטב
שחקני הרחוב האמריקאיים



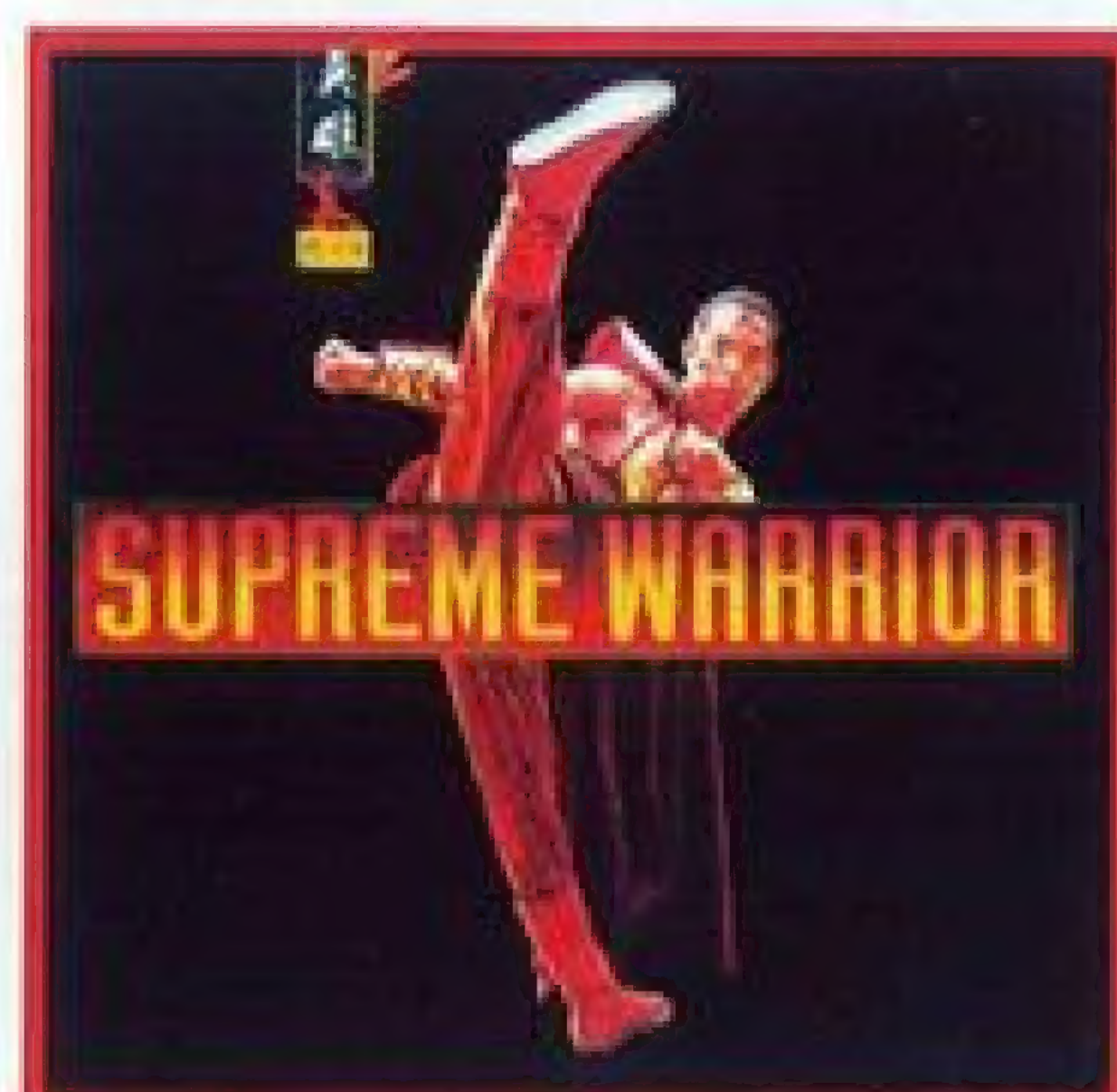
המשחק האמיתי מתחילו
הכן את עצמך לפעולה ללא הפסקה עם
המשחק המרתק באסמון לנצח.



הרגש את הכוח החזק
של הבלדהור והטרקטור תוך כדי
גרימת נזק מידי באתרי בנייה.
אקשן ללא הפסקה.



משחק מכות באנימציה מצולמת
מלאה בסגנון מורטל קומבט, עם
מיטב כוכבי ה-WWF



קרבות בשידור חי
כולל צילומי יוראו ההופכים
את המשחק למציאות.



הכינו את עצמכם למשחק אקשן אמיתי
משחק פעולה מדהים הקורא תיגר על יכולת
הלחמה שלך. כולל חידושי התקפות והגנות.



להשיג ברשת חנויות באג סטור ובחנויות המחשבים, ספרים והאלקטרוניקה המובחרות
מרכז השיווק כנרת 13 בני-ברק 03-5794711

Touche'

חולם בצרפתית

מאת: אידלס דוד

הנה משהו שלא ראינו מזמן - משחק הרפתקה גרפי אמיתי. לא סרט אינטראקטיבי בהפקה של מיליוני דולרים, וגם לא סתם קישוט המיוצר על ידי קבוצה גדולה של ציירים שהעלילה או המשחקיות פחות עניינו אותם.

זהו המשחק הראשון מבית התוכנה SILICON DREAMS, וניתן להכתירו כניסיון ראשון ומוצלח, אם כי שאיפתם "לשחק על בטוח" גרעה מהציפיות לפעולות מהפכניות.

המשחק מתקיים בצרפת של המאה ה-16 ועוקב אחר הרפתקאותיו של מוסקטר טירון בשם GEOFFROI LE BRUN (על פי שמו של מנהל החברה - GEOFF BROWN). עם הגעתו לעיר ROUEN, הוא פוגש אדם פצוע אנושות אשר ניצל מידי שודדים שחשבו שהוא מת. התברר שהאיש הוא אציל עשיר שהותקף בדרך למסור את צוואתו של קאנצלר מחוזי. LE BRUN מסכים לנקום את מותו, למצוא את כתב הצוואה ולמסרו לכתובת הנכונה - מלך צרפת הצעיר.

מסעו עובר דרך צרפת, מ-LE MANS עד LE HAVRE ומשם לפריז. הוא ימצא את הצוואה פעמיים ויאבד אותה שוב ושוב, יצטרף לקבוצה של מורדים ויתחזה לאנגלי. לאורך המסע עליו לסבול את תלונותיו של משרתו השמנמן, לכבוש את לבו של JULIETTE הרגזנית, לשכנע את אלכסנדר דיומה שכשרונותיו הם לא בתחום המוסיקה, ואפילו לעזור לאחיינו של לאונרדו דה וינצ'י לבנות ספינה מיוחדת.

המשחק כולו די מהנה. הוא לא מצחיק מאוד, אך יש בו הומור שלא מזיק. ולמרות שהמשחק עושה צחוק מהצרפתים, אין כאן כמות גדולה של אנשים בעלי מבטא גאלי בולט.

הסיפור בנוי היטב ותמיד תדע מה

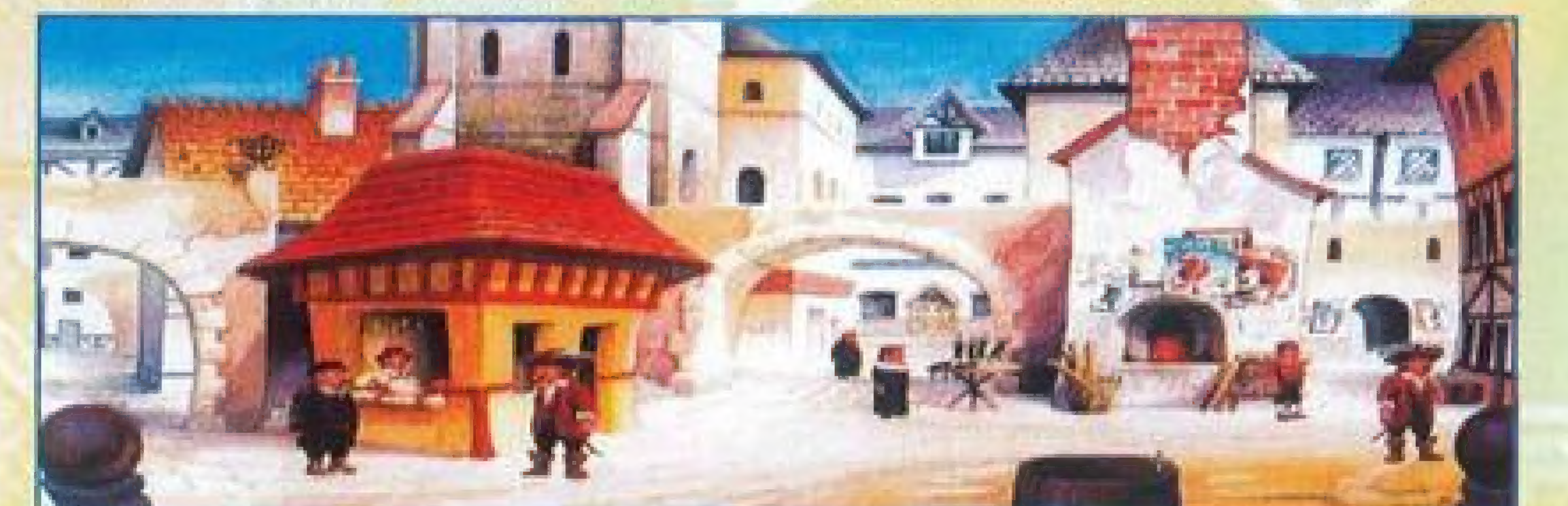
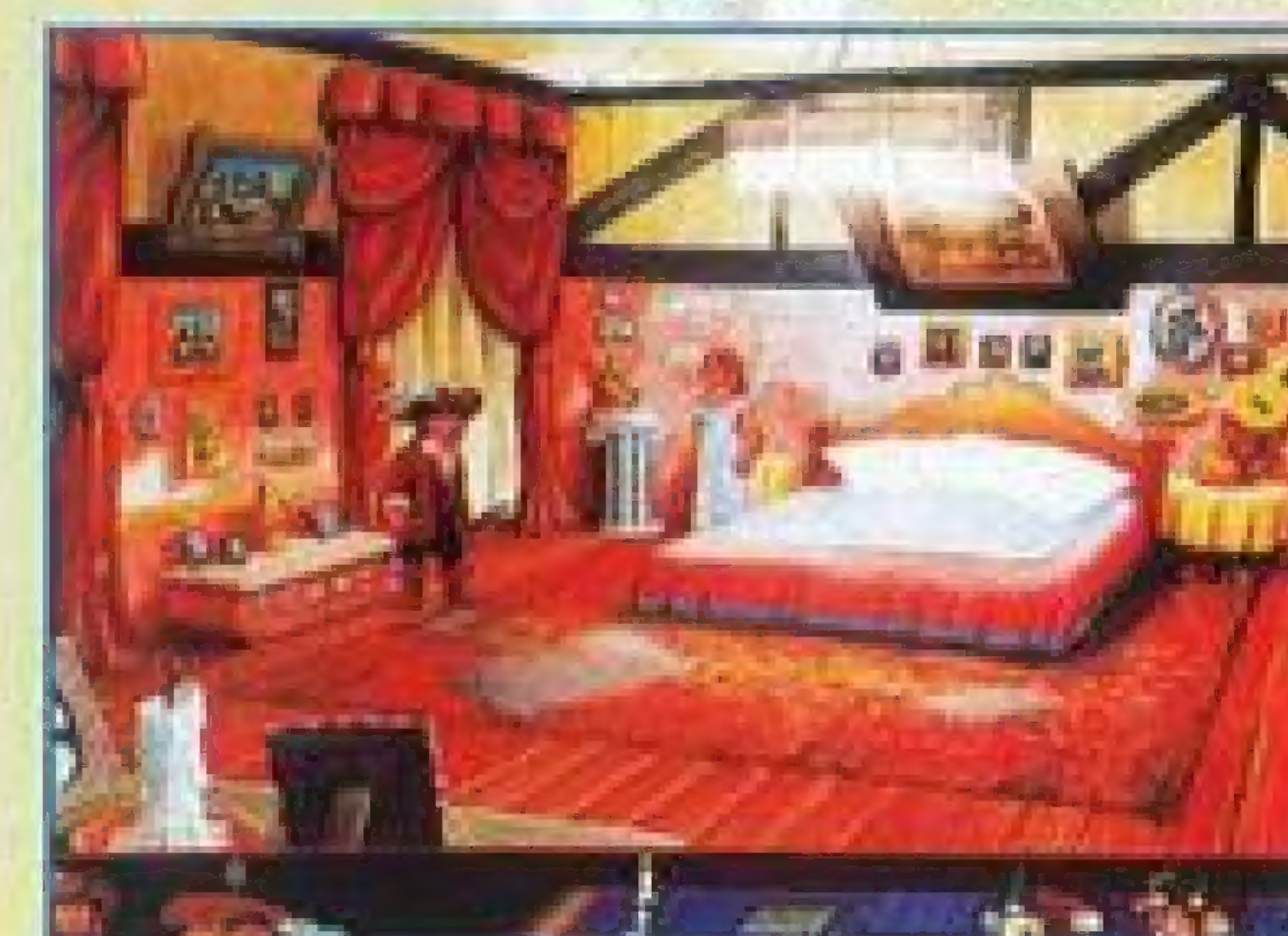
טומן לך ההמשך. החידות במשחק לא שגרתיות ונסה לטבול אריג במרק בכדי לסתום חור בדופן של אנייה, אך לעולם לא בלתי הגיוניות לגמרי. תמיד תוכל למצוא רמזים אם תדבר עם אנשים או תסתכל טוב טוב מסביב.

חיסרון בולט במשחק בא לידי ביטוי כשחפץ שאתה זקוק לו נמצא בקצה השני של צרפת ועליך לחזור את כל הדרך כדי להשיג אותו. יחד עם זאת, הקושי שבמשחק מאוזן היטב ומשום שהמשחק לא חד כיווני, לעולם לא תיתקע לאורך זמן ממושך מדי.

הגרפיקה של TOUCHE' מלאה בצבעים, מפורטת ויפה, מה שהופך חקירת כל מיני אתרים במשחק לתענוג.

למרות שהרקע מאוד מושך, האנימציה טומנת מספר כשלים - הדמויות זזות טוב כאשר רואים אותן מהצד, אך כשמזיזים אותן באלכסון, הן זזות הצדה ומסתכלות ישר וכמו סרטון. כש-LE BRUN מטפס על המרפסת של JULIETTE האנימציה מטולטלת ולא משכנעת. כאשר הוא מרים דבר מה מהרצפה, החפץ מופיע מייד ברשימת חפצים מבלי להופיע ביד שלו לפני כן. ולכן, הליקויים באנימציה אומנם לא משפיעים על המשחק, אבל בהחלט מורידים מהברק שלו.

אין כאן אפשרות להתקדם מהר, לכן





MechWarrior 2

על מנת להפעיל את הטיפים האלו תצטרכו להחזיק את המקשים CTRL, SHIFT ו-ALT בזמן שאתם מקישים את הקודים. קודים הפיכים, פירושם שלחיצה נוספת על אותו צירוף תבטל את השפעתו.

BLOB - הופך אותך לבלתי נראה.

הפיך.

CIA - נותן תחמושת בלתי נדלית.

הפיך.

COLDMISER - מפעיל או מבטל

התמקדות חום.

DEI - מדפיס את האותיות "F E I F"

בראש המסך.

DORCS - מציג מידע ותמונות של

מתכנתי המשחק.

ENOLAGAY - משמיד כל אויב

בשדה הקרב.

ICANTHACKIT - מסיים את

המשימה הנוכחית.

כמו כן, כדאי לכם לנסות את הטיפים

הבאים:

IDKFA -

FU*K -

SH*T -

TLOFRONT -

ושוב אנו מזכירים לכם את כתובתנו למשלוח טיפים, רעיונות, פתרונות, שאלות, תשובות, הצעות, תגובות, ביקורות או כל נושא אחר: וויז, ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114. או בפקס 03-5708174, ולציין "עבור מדור הטיפים".



1.27 היכנס למטבחים.

1.28 פנה ימינה, הרוג את מורף ועבור דרך הדלת.

1.29 התעלם מהלוקרים והרוג מורף שיבוא מאחורי הפינה.

1.30 בצע טעינה מהלוקר.

1.31 לך לדלת בסוף ואז לדלת משמאל.

1.32 חסל את שני המורפים שקופצים מהתקרה.

1.33 השתמש בקונסול על מנת לפתוח את דלתות הקפטריה.



1.5 רוצ דרך הדלת.

1.6 פנה שמאלה.

1.7 עמוד על הקו הירוק וזכה שהרובוט יגלה שדה כוח.

1.8 רוצ מסביב לדלת.

1.9 שלוף את האקדח ופגע פעמיים באקדח השמירה.

1.10 היכנס לחדר והשתמש במעלית.

1.11 היכנס ל-INFIRMARY והדלת עם הצלב האדום.

1.12 תירה בעכביש ובחביות.

1.13 הפעל את המסדרון הדרומי דרך הקונסול.

1.14 קח את הסקנר מהלוקר.

1.15 עבור בדלת, פנה פנייה חדה ימינה והשתמש במעלית.

1.16 הפגן את כישרון הירי שלך על היצורים בחדר.

1.17 קח את המעלית בחזרה למטה.

1.18 זחל מתחת לקופסאות והוצא מכלל פעולה עוד מורפים.

1.19 השתמש בקונסול על מנת לפתוח את הדלת.

1.20 רוצ דרך הדלת כשאתה נצמד לקיר הימני.

1.21 בטל את שדה הכוח בעזרת הכפתור האדום.

1.22 עבור דרך הדלת החדשה.

1.23 תירה במורף דרך המחסום.

1.24 קח את העזרה הראשונה ואת המפתח למסדרון הצפוני.

1.25 עבור בדלת והרוג שני הדואידים.

1.26 פנה ימינה והיזהר ממורף שמסתתר מאחורי הדלת.



מאת: אור פלג ואורן רביב

וכשהמוזג יגלה שהחבית לא נפתחת, הוא יוציא אותה החוצה, ואז יהיה עליך לקחת את החבית ולתת אותה לגמדים במכרה.



שוליות המכשך 2

שי כהן מראשלי"צ שלח את הטיפים הבאים לקונסול זה:

★ קחו את המכתב מתיבת הדואר בבית שלושת הדובים, לכו למשרד ההלוואות ובקשו הלוואה מהפקידה. אחר כך היכנסו לחדר המנהל ובקשו פרטים בדבר הלוואה מסוימת. בזמן שהוא יחפש קטלוג במגירה, הכניסו את המכתב שלקחתם למדפים שעל שולחן המנהל. כתוצאה מכך, בית הדובים יתפוצץ ותוכלו להיכנס אליו. היכנסו לבית וקחו משם כפפה, פתחו את הברז ושוחחו עם הדובים.

★ קחו מוט ברזל מרחוב הסוחרים. עם מוט זה סייעו לנערה שברציף לפתוח את הארגז. קחו את הפיאה שהנערה השאירה והביאו אותה לדובים.



MORTAL KOMBAT 3

קוראים רבים שלחו לנו את הצייטים הבאים למשחק המכות המצליח. במקום להפעיל את המשחק על ידי הפקודה MK3.EXE, נסו להפעילו בצורות הבאות:

★ MK3.EXE 666 - ותוכלו לשחק עם

SMOKE.

★ MK3.EXE 1000000 - ותוכלו

לשחק גם עם SHAO KAHN ו-MOTARO.

★ MK3.EXE 1995 - הדמויות ייעלמו.

★ MK3.EXE 8888 - הדמויות יגדלו.

★ MK3.EXE 1111 - הדמויות יקטנו.

★ MK3.EXE 9966 - הדמויות יתנפחו.

בנוסף אפשר לשלב מספר קודים בפעם אחת, לדוגמה:

MK3.EXE 666 1000000 - כדי לשחק עם כל הדמויות.

FADE TO BLACK

חלק ראשון

1. פתח את הלוקר.
2. קח את המוקש.
3. לך דרך הדלת ותירה על השומר הדואיד.
4. עמוד על פלטפורמת הלחץ.

תיבת הדואר מוצפת, הדודר מתלונן, עורכי המדור לא ישנים כלילות, וכל זאת תודות לעשרות המכתבים שאתם שולחים אלינו. לצערנו, אנו לא יכולים לפרסם את כל הטיפים ופתרונות המשחקים שנשלחים אלינו, אך אנו יכולים להודות ליוסי אוולאי מטירת הכרמל ששלח לנו את הפתרון למשחק "הטוב הרע והרוקח", לדניאל קראוטנמר מרחובות ששלח לנו חוברת עבה עם כל מהלכי מורטל קומבט 2-3, ולכל שאר קוראי המדור ושולחי הטיפים והפתרונות.

והפעם תמצאו צייטים ל-MORTAL KOMBAT 3, MORTAL KOMBAT 2, MECH WARRIOR 2, DESTRUCTION, וגם את חלקו הראשון של הפתרון המלא למשחק FADE TO BLACK, טיפים לשוליות המכשך 2, ועוד.



החודש זכה מיקי בנדו מתל אביב בבובת סטאר טראק על הצייט הקטן והטוב ששלח למשחק ACTUA SOCCER. התחל את המשחק בצורה הבאה: 01142475549, ACTUA SOCCER, וכל שחקן יהיה רומארי (השוער יהיה אובארו). בן לוי מאילת שואל מה עושים עם השעווה במשחק IMON THE SORCERER 1.

שאלות ותשובות

כדי לענות לגדי על השאלה חיפשנו בין כל המכתבים ששלחתם אלינו ומצאנו את מכתבו של ברק ברקוביץ מירושלים שכתב את הטיפ הבא: כאשר המוכר מחפש משקה מסוים, עליך לסתום בעזרת השעווה את אחת מחביות הבירה שבבר,



להתגונן מפני תוכנת ההגנה ולהשיב אש. כמו כן, כמעט כל מערכת מוגנת בסיסמה אותה תצטרך לפצח. מעבר לקטעי מתח ואימה ישנם אתגרים, חידות, פאזלים, חלקם בצורת תעלומות וחידות היגיון המשולבות בעלילה וחלקם חידות ישירות, שמישהו חד לך מסיבה זו או אחרת.

כמי ש"אי הקופים 2" ו-"7TH GUEST" מזמן מאחוריו, בחרתי הפעם ברמת הקושי ה"בינונית" והתלבטתי אם לעבור מייד ל"קשה". עד מהרה שבתי לפאנל החידות ובבוש וכלימה הורדתי את המחוג ל"קל". ובעוד אני מבלה את זמני בשנאה עצמית על היותי שייך למסות ההמון הבור ורפה-השכל, כמעט ולא הצלחתי להתגבר על קשיי המשחק אף ברמה זו. מייד חשבתי מה גייק קוונלין היה עושה במצבי וחזרתי משונם מותניים לאתגר של RIPPER (אוקיי, אז הורדתי כמה טיפים מהאינטרנט - הכל בשביל הכתבה).

מערכה רביעית - ארבע פנים למרש

העולם ב-2040 הוא עולם סייברפאנקיסטי. אלו שממש מתעניינים בנפלאות הו'אנר הזה יכולים לקרוא עליו בנספח של חוברת המשתמש של RIPPER. אתה כתב בעיתון, אין לך יד ורגל בשילובי אדם ומכונה ואינך מתמצא יותר מדיי ב"הלכות הנימוסין" של סייבר-ספייס. הבלש (WALKEN) (MAGNOTTA CHRISTOFFER) ינשוף בעורפך לכל אורך הדרך, ויזקק זמן עד שתבין אם הוא מנסה לעזור לך, להרחיק אותך מצרות או להכניס אותך אליהן. בפתח ובארבע המערכות תאסוף המזים וקצוות חוט לגבי זהותו של RIPPER, וב"פינאלה" תעמוד פנים אל פנים מול החשודים שלך ותיאלץ לבחור ביניהם בקפידה. אך המשחק עוד לא נשלם. תוכל לשחק בו שלוש פעמים נוספות ובכל פעם RIPPER יהיה מישהו אחר מהחשודים, ותיאלץ לחזור וללקט את הרמזים במהלך המשחק שוב, רק שהפעם הם יהיו שונים לחלוטין.

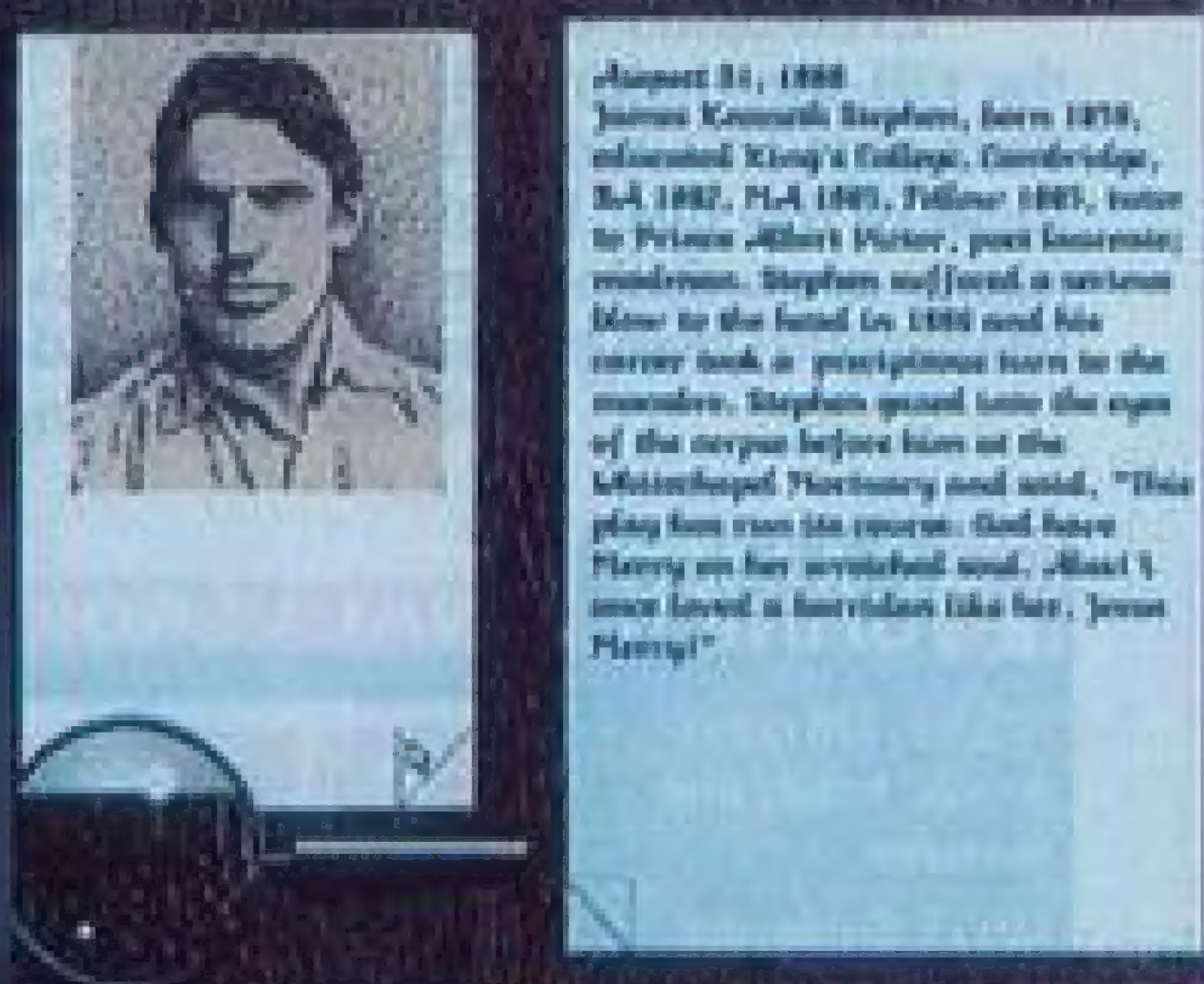
פינאלה

RIPPER הוא משחק מדור חדש. המנצל את יכולות המחשב והמולטימדיה בצורה ובעוצמה שעדיין לא נראתה באף משחק מחשב אחר. הוא נפרש על גבי 6 תקליטורים ושווה כל אגורה שתואלק לשלם עבורו. חובה לכל מי שחושב עצמו לחובב משחקי מחשב.

המתח "העמדה" (THE STAND) אחרי הכל, CHRISTOFFER WALKEN גונב את ההצגה, אך כל התפקידים, גם של השחקנים הפחות מוכרים, מבוצעים ברמה מקצועית גבוהה.

מערכה שלישית - המנשק

המשחק קל מאוד לשליטה ולמרות היותו משחק קשה מאוד. אתה מצויד בשורת כלים, ביניהם "שלט רחוק" בעזרתו תוכל לשלוט באספקטים האודיו/ויזואליים של המשחק ועוצמת קול, בהירות, צבע וכו', מנשק שליטה ברמות הקושי של החידות והקרבנות (מופיעים בקטעי הסייבר-ספייס) וכלים אחרים, המשמשים למשחק עצמו, כמו מחשב WAC, הלא הוא מחשב נייד בגודל כף היד המכיל בתוכו מחברת, מערכת עיבוד נתונים, מערכת תקשורת אודיו/וידאו, סורק תלת ממדי ועוד. בשורת הכלים נמצא גם את "מפת ניו יורק", דרכה תוכל להגיע מאזור אחד



לאחר ומתחנת המשטרה למערכת העיתון, למשל.

בכל מקום במשחק בו נמצאת עמדת DECK תוכל לזנק לסייבר-ספייס, הלא היא הממלכה הווירטואלית של עולם רשתות המחשב. בעולם סוריאליסטי זה, בעזרת כלי מציאות וירטואלי (VIRTUAL REALITY) מתקדמים, תוכל לטייל בין מאגרי מידע וצמתי מחשב אחרים. תוכנות הגנה (ICE) ינסו למנוע ממך להגיע למקומות מסוימים, ותיאלץ להילחם בהן בקטעי "אקשן" בהם תיאלץ



משותף ביניהם.

אתה מגלם את JAKE QUINLAN כתב ניו-יורקי לענייני פלילים שכותב ב-VIRTUAL HEROLD. כעיתונאי צעיר לא יכולתי שלא להרגיש אל גייק קירבה מסוימת, הודעות אם תרצו, של קולגה למקצוע. גייק נבחר על ידי הרוצח, ממש כפי שאני נבחרתי לכתוב על המשחק על ידי קובי (שאם תראו כיצד הוא מקצץ ללא רחם בכתבות, תבינו מדוע בחדרי החדרים של מערכת WIZ זכה אף הוא לכינוי "המרש").

אם כן, תפקידך במשחק הוא לבשר כי RIPPER היכה שוב לאחר כל אירוע זוועה. למטרה במקרה זה אין חצי מושג מיהו RIPPER ואף לא רבע מושג על הדרך לתפוס אותו, ממש כמו המשטרה האנגלית בזמנו. את קצין המשטרה הממונה על החקירה - MAGNOTTA VINCENT, מגלם השחקן האנדי CHRISTOFFER WALKEN (צייד הצבאים, רומן על-אמת, ספרות זולה, שוטר נירוטי בפני עצמו, דמות מורכבת ביותר בעלת תפקיד מפתח בעלילת המשחק, וכאן אתה נכנס לעניינים - כעיתונאי חוקר, כל עוד RIPPER רוצה, אתה הכתב מספר 1 בעיר, אך ברגע ש-RIPPER מכניס את החברה שלך (KATHRIENE) לתרדמת, אתה יוצא לתפוס אותו.

מערכה שנייה - איך הוא נראה

המשחק מתנהל ב-1st PERSON PERSPECTIVE מנקודת המבט של גייק, פרט לקטעי הווידאו, אותם החליטו להראות ממש כמו סצינות קולנועיות בהשתתפות כל הנפשות הפועלות, החלטה נכונה ונכונה. הגרפיקה, אין צורך לומר - מדהימה. היא מצוירת ונראית באיכות צילומית (SVGA) ומשלבת את דמויות הווידאו בתוכה. ממקום למקום נעים באנימציה חלקה ולא חלילה כפריימיים קטועים. המוסיקה והקול הם באיכות של 16 ביט (16!!!) אם כי גם בעלי כרטיסי ה-8 ביט יפעילו היטב את המשחק. זה אולי המקום לציין ששיר הנושא של המשחק הוא "DON'T FEAR THE RIPPER" שהיה, אגב, גם שיר הפתיחה של סדרת

Ripper



HIT THE ROAD JACK

מאת: דוד זילברשטיין

שרשרת הרציחות המתועבת והבלתי מפוענחת ביותר בהיסטוריה חוזרת. RIPPER ("המרש") הוא שם המשחק החדש של TAKE 2, הוא מדחיס מכל הבחינות וייתכן שהוא משחק ה-PC הטוב ביותר שנוצר עד היום.

פרולוג

RIPPER הוא משחק עתידני מטריף אבל זה חטא לקרוא לו משחק. גם סרט אינטראקטיבי או CINEMATIC THRILLER לא יצליחו לתאר את מה שתחו כשתשחקו בו. TAKE 2 למעשה

יצרה כאן סטנדרט חדש של משחקים שאנו רק יכולים להתפלל שהוא וחרבות אחדות יעמדו בו בהמשך. RIPPER משאיר כל משחק הרפתקה או אימה אחר מאחוריו כמעט בכל התחומים, ומצרף בהצלחה כמה אספקטים שונים של משחקי מחשב שעדיין לא ראינו משולבים במוצר אחד. הבעיה היחידה בו היא שהוא מעורר את התיאבון וגורם לשאר המשחקים על המדף להיראות משמימים ואפורים.

מערכה ראשונה -

JACK IS BACK

RIPPER, ממש כמו הכתבה, מחולק לפתח, ארבע מערכות ופינאלה. השנה



איתמר צייד החלומות

מאת: אירני מיכאל

"איתמר צייד החלומות" - הספר האינטראקטיבי השני שמוציא לאור הסופר דויד גרוסמן באמצעות החברות קומפדיה ועם עובד, הוא ההמשך הטבעי להצלחה של "איתמר מטפס על קירות".

הורים רבים מתמודדים עם בעיה של ילדים המפחדים משדים המטרידים את שנתם, בעיה עימה מתמודד המוצר שלפנינו.

איתמר הוא ילד קטן, המתעורר באמצע הלילה בעקבות שד שרדף אחריו בחלום. אחרי צעקה קטנה, אביו מגיע כדי להרגיע אותו ומבטיח לעזור לו למצוא דרך לתפוש את השד.

הספר מיועד לילדים בגילאי 4 עד 8, ולאחר שהוא הותקן ניתן להניח לבוגרים שביניהם ליהנות ממנו לבדם בעוד שהאחרים יודקקו למעט עזרה.

הפעלת הלומדה פשוטה והיא מתבצעת דרך המסך הראשי בו ניתן לראות את חצר הבית של איתמר בלילה: בחירה באיתמר מובילה לסיפור האינטראקטיבי, בחירה בינשוף מאפשרת הקראה של הסיפור ברצף, בחירה בכדור מעבירה אל מסך ממנו אפשר לבחור בפעילויות שמתגלות תוך כדי הסיפור, בחירה בתיבת הדואר מאפשרת מעבר לכל שלב בסיפור, וכך בעצם ניתן לצאת ממנו

ולחזור מאוחר יותר בדיוק לנקודה ממנה יצאנו.

האפשרות היפה מכולן היא הקראת הסיפור על פי קצב ההתקדמות של הילד. קטעי הקריינות משתלבים היטב בטקסט ותורמים ליכולת הבנת הנקרא, הכיתוב מלווה בניקוד ומאפשר היגוי והבנה של מלים חדשות.

קולו של המספר הוא קולו של דויד גרוסמן המקדם ברוגע את העלילה, תוך כדי צביעת קטע הכיתוב הרלבנטי בצבע שונה. הסיפור מלווה במוסיקת רקע, בקולות ואפקטים, ומשום כך כדי ליהנות ממנו יותר, יש צורך בכרטיס קול ראוי לשמו.

הדפדוף קדימה ואחורה נעשה על ידי לחיצה על חצים בצדי המסך, ולאחר שנסתים קטע הקריינות מומלץ לנסות ולנגוע באזורים מיוחדים במסך. בזומה לסדרת לומדות באנגלית שיצאה בזמנו ל-MAC (וסבתא ואני), הדמויות והעצמים ניתנים להפעלה. דמות אשה מבוגרת, מתחילה פתאום לפזז לצלילי מוסיקת רוק, איש שבנה מטוס בחול מנסה ללא הצלחה להמריא אותו, הילדה מהתמונה ניגשת להתבונן באיתמר, זוג האריות מהסיפור הקודם עדיין מחפש את הגור שלהם והחתול של איתמר מפתיע בכל פעם מחדש. גם אם לא תפעילו בצורה יוזמה את הדמויות, אך תמתנו מספיק זמן מבלי

לנגוע בעכבר, המחשב יפעיל אותם בצורה אקראית.

לחיצה על מספר אזורים בסיפור מובילה לפעילויות שונות - חיבור קווים על פי סדר עולה של מספרים לקבלת ציור שהופך מייד לאנימציה, התאמת צל נכון לדמות השד, מציאת זוגות נעליים תוך כדי שימוש בויכרון, תרגול כיוונים על ידי כיוון איתמר לגן בבוקר, צביעת איורי מפלצות משעשעות ועוד.

אם לא מבינים בדיוק איך ומה לעשות לוחצים על סימן הטלפון לקבלת הסבר מתאים. בחלק מהמשחקים ניתן אפילו להדפיס את "יצירת האמנות" במדפסת, ורצוי שהיא תהיה צבעונית.

התוכנה יוצרת אווירה כיף שמאפילה על נושא שאולי מפחיד ילדים רבים, וכך, במקום להרחיק את הפחדים, ניתן לראות שגם ילדים אחרים חולמים חלומות דומים ושהשד אינו גורא כל כך.

בנוסף מיוחד ניתן על גבי התקליטור - 12 שירים שנכתבו במיוחד לסיפור מצורפים בחינם, כמו גם קריינות מלאה של הסיפור.

דרישות המערכת צנועות יחסית והן מחייבות מחשב 386 בלבד.

לסיכום, אוסיף ואומר, שזהו מוצר המולטימדיה הישראלי הטוב ביותר שראיתי בתקופה האחרונה, כן ירבו.

מאת: אורן רביב

בית תוכנה הרוצה לשווק מוצר בשוק הצפוף כל כך של לומדות ומשחקי ילדים, חייב ליצור מוצר ייחודי ושונה מהמוצרים הקיימים, שיגרום להורה הקונה לבחור דווקא בו. במקרה שלפנינו, חברת ORIENT VISION בחרה בגרפיקה תלת ממדית איכותית כמוקד המשיכה העיקרי של רובוקיד.

בחדר קטן עם שולחן עץ דקורטיבי ועציץ קטן וירוק התכנסו יוצרי המשחק וחשבו לעצמם: "מה יכול להיות יותר מוזר מתות שדה שמקבל לפתע חיים, מתחיל לשיר ולרקוד ועוד מעז לעשות זאת לא בעונתו? הרי זה ברור! רובוט סנילי בצבע חום ללא פה, אף או אוזניים!"

על השחקן לעזור לרובי במגוון משימות מרתקות וחינוכיות, כדי שרובי יוכל לתקן את החללית שלו ולהמשיך בטיולו ברחבי הגלקסיה. קודם כל ניגשים לתיקון החללית, החללית של רובי לא נחשבת למתקדמת במיוחד היות והמנוע שלה בנוי מריבועים



בתוך עיגולים. אולם פשטות גאונית זו מאפשרת לרובי לקנות כמה ריבועים ועיגולים בחנות הכל-בו המקומי, ופשוט להתקין אותם במקומות המתאימים במנוע החללית שלו. כמובן שההתקנה נשענת על השחקן שבהזדמנות זו לומד משהו על צורות, גדלים ופרופורציות. הסיפור הולך ונבנה ממשימות נוספות

צבונק

עדות התות לניצחון?

הנובעות מתקלות ופרטים ששכח רובי, כמו קופה שנינטשה באחד מהרי הגעש המקומיים ומשימה המשיטה את השחקן לכיוון אחד האיים, המפתחת כושר הכרת כיוונים וחשיבה אנליטית, קוד הדרוש על מנת להפעיל את החללית המפוצצת על ידי השחקן וכו'.

רובוקיד מנצח את קסם התות בהליכה. הגרפיקה היפה במשחק היא החלק החזק בו וביחד עם הפעילויות המהנות (שגם יותר מקוריות מקסם התות), הוא מצליח להוריד את התות מהמקום הראשון ולטפס אליו בזכות עצמו.

דרישות המערכת אינן תובעניות מדי ודורשות מעבד 486DX ומעלה, זיכרון 8MB, כרטיס מסך SVGA וכונן קשיח עם לפחות 1MB פנוי. 8 בסולם הלומדה.



כך הגיח לעולמנו עתיר הלומדות רובוקיד, הראשון מבין 3 לומדות חווייתיות המיועדות לגיל ההך. גיבור הסיפור הוא רובי, רובוט המתגורר בכוכב לכת דמיוני הנקרא -"כוכב הרובוטים המאושרים".

רובי שמוגדר כ"משעשע ומעט מגושם" יוצא לטיול בחלל, אך אויה, שוד ושבר! החללית התקלקלה ורובי מוצא את עצמו אבוד על כוכב לכת עויין. ועם כל הציניות, אני מוכרח לציין שהבעת פניו של רובי המגלה שככל הנראה הנוף הכי יפה שיראה עד היחלדו הוא הר געש מכוער, בהחלט נוגעת ללב ומעוררת הזדהות.

אך אל דאגה, כאן בא לעזרת הרובוט האומלל, הילד החכם, שמחה ודיצה שוב ניבטות מפניו של רובי, כיאה לתושב גאה של כוכב המאושרים.



DEEP SPACE 9

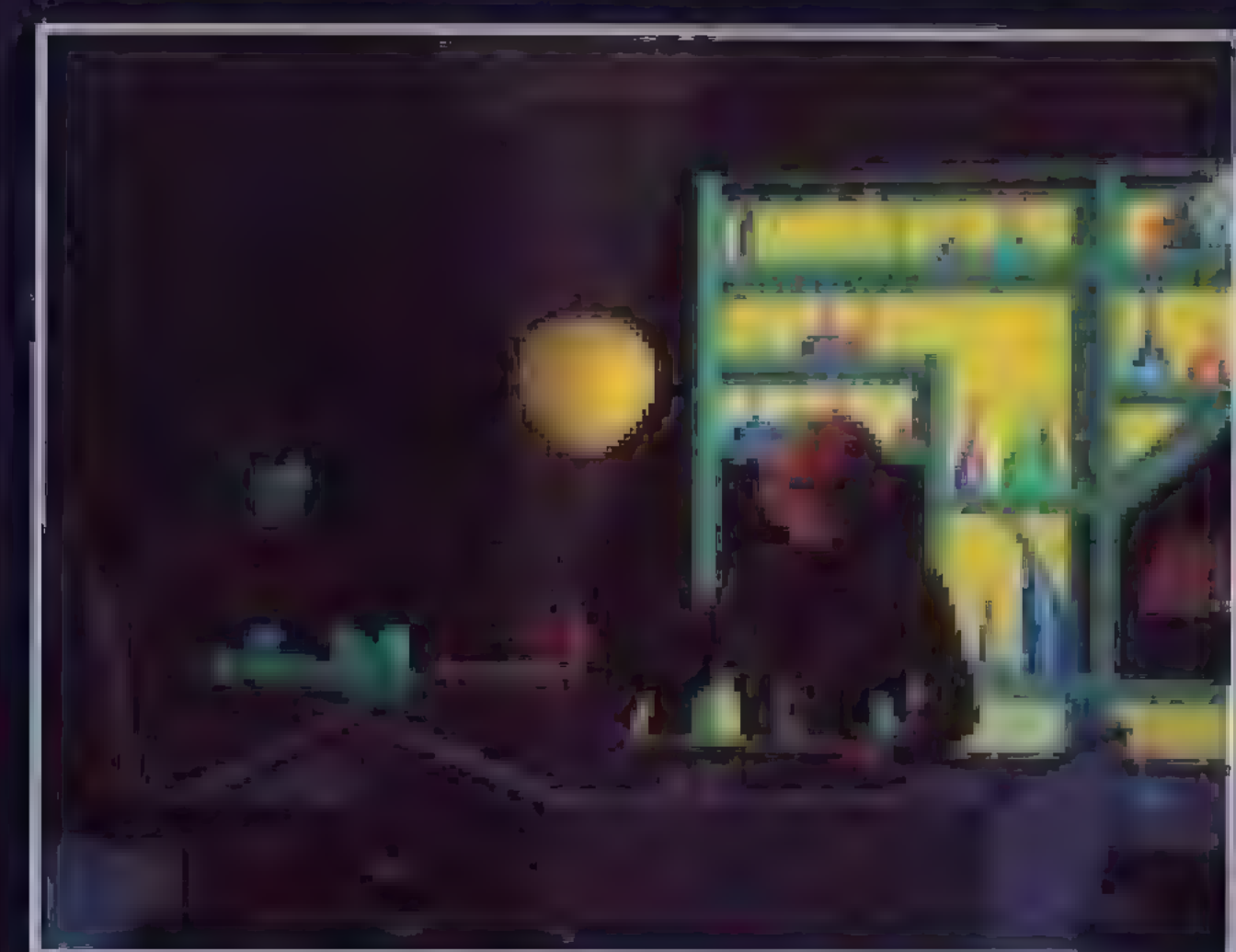
אבל איפה האנטרפרייז?

לשחק כמה אנשים, וכל אחד מהם היה רואה ומשחק דברים אחרים בכל סיטואציה. כמו כן, כל אחד מהם יכול היה לבצע מספר רב של פעולות שונות על כל אובייקט נתון. כאן, המבט של BENNECK הוא אישי והרבה דברים מתבססים אך ורק על הדילוגים. לדבר עם ה-COMPUTER (פעולה רגילה לחלוטין עבור אנשי חלל) - כאן מורגש הבדל ממשי בין משחק המחשב לעלילת הסדרה. כמו כן, קרבות

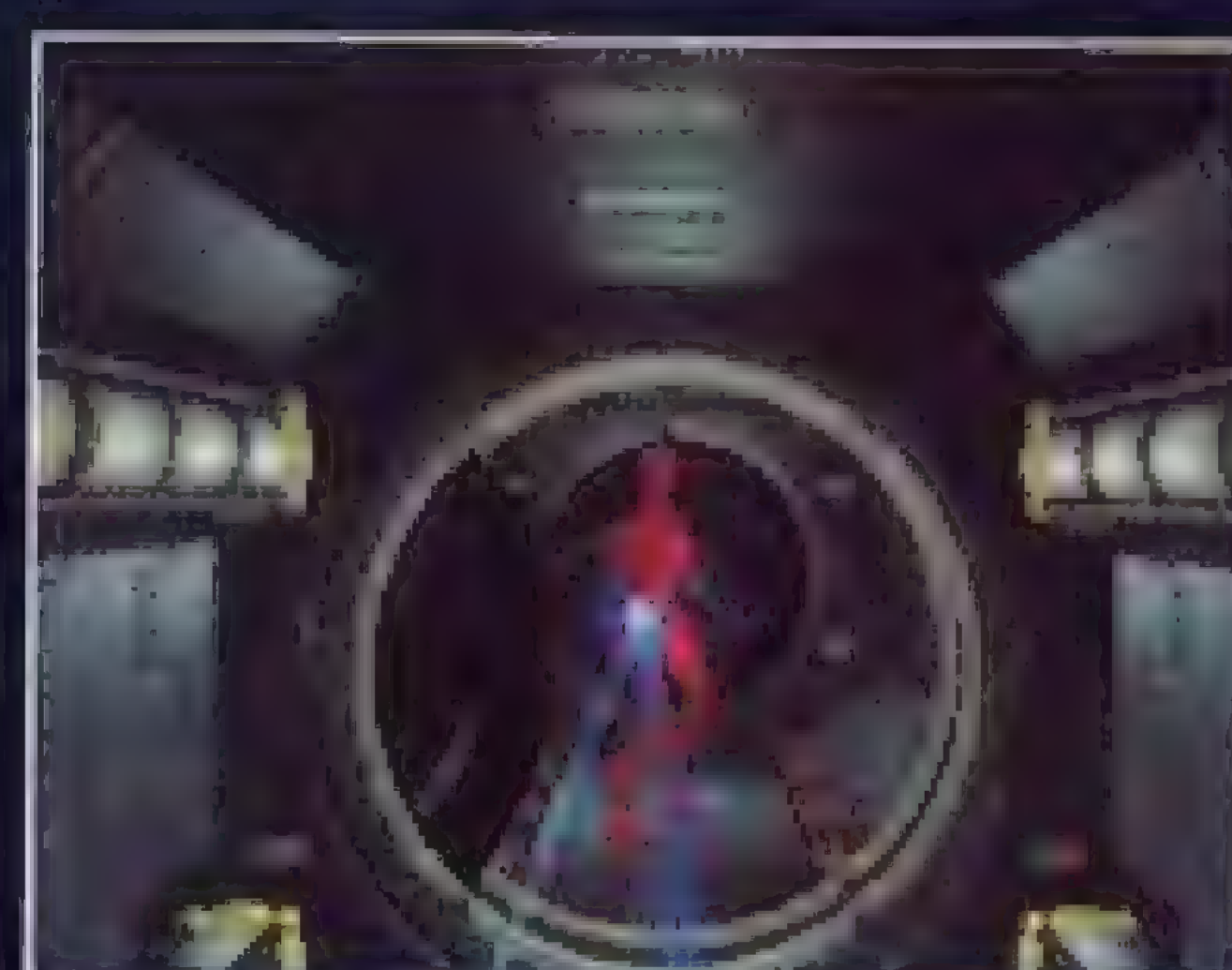
בתחנה וכל הינופיים המוכרים ממסך הטלוויזיה יופיעו על גבי צג המחשב. המשחק מכיל בתוכו קטעי "אקשן" בהם אתה יורה בפוטונים ופיוזרים של התחנה, ואף בסיפוני ה-HOLODECK - הלא הוא רציף ההולוגרמות המפורסם. בכל דיאלוג אתה יכול לבחור את דברך מתוך רשימה אפשרית (כמו בכל QUEST המכבד את עצמו) אך בניגוד להרבה משחקים, אין כאן רשימת נושאים לתחקיר כי אם גישות שונות למצבים מוצלחת.

מאת: בן כספי
המשחק A FINAL UNITY שהיה מבוסס על הסדרה STAR TREK: THE NEXT GENERATION היה משחק הרפתקה מצוין. כמותו, גם HARBINGER, המבוסס על סדרת הבת של STAR TREK, הלא היא - DEEP SPACE 9, מצליח לשמור על קסם הסדרה במסגרת QUEST-ית מוצלחת.

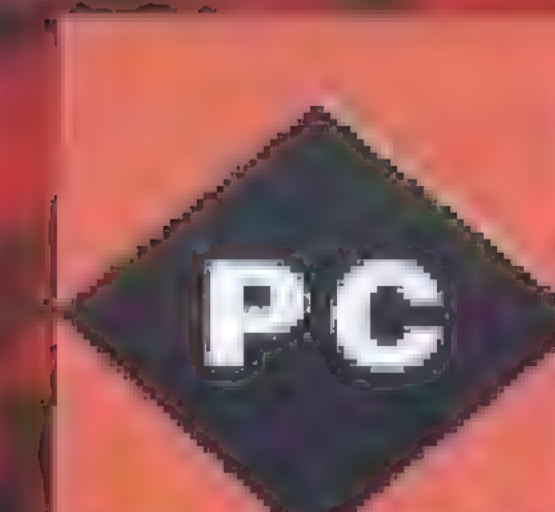
אין צורך להציג את DEEP SPACE 9. אותה סדרה על תחנת החלל הקרדסית המשמשת מוקד מסחר ודיפלומטיה. אתה הדיפלומט BENNECK המגיע לתחנה כדי לעזור לשגריר KARIG במימון עם גזע SCYTHIANS. עם בואך אתה מותקף וכמעט מחוסל על רציפי DEEP SPACE 9 על ידי חלליות רובוטיות מוזרות. התעלומה גוברת כשמתברר כי עקב סערת חלל הרסנית פונו כמעט כל יושבי התחנה, כך שמספר ה-SCYTHIANS המגיעים גדול יותר ממספר האנשים שעל התחנה עצמה. המפקד CISCO, השגריר KARIG, קצין הביטחון ODO ושאר החברה, כולם מופיעים כאן. לצערנו השתתפותם היא קולית בלבד, ודמותם מובאת בגרפיקת פוליגונים תלת ממדית, הקולעת למטרה עם סייגים קטנים. למעשה כל ממשק המשחק הוא ממבט הראש שלך (1st PERSON PERSPECTIVE). אתה רשאי לטייל



פנים אל פנים לא מתאפשרים כאן כלל ופרט שגרתי ב-QUEST-ים, אם כי הדבר גורע מאווירת ה-STAR TREK שדווקא הייתה מוצלחת בעיקר עם הוספת קרבות החלל. למרות שהמשחק לא משתמש בטכנולוגיית וידאו הגרפיקה ברמה מצוינת. כמו כן, הדיבוב והדיאלוגים המסופקים הם יתרון שלא נראה בכל משחק. לסיכום, לחובבי DS9 ולחובבי QUEST-ים יש מה לחפש כאן.



שונים. לדוגמה, לאחר התקפת רובוטים על התחנה אתה נשאל על ידי המפקד CISCO אם התקפה הייתה מבולבלת. מאורגנת או מתוכננת בכוונה להפסד. עליך להשיב על פי מצפונך והתשובה תשפיע על המשך העלילה. העלילה שנוצרת היא רבגונית, מעניינת ומאפשרת לשחק בהרפתקה יותר מפעם אחת. החיסרון הגדול של DEEP SPACE 9 הוא ההגבלה בפעולות שניתן לבצע בכל מקום. ב-FINAL UNITY היית יכול



BAD MOJO

האוק שדיה פעם איש

מוכרות, קטעי עיתונות וכיוצא בזה, במוחך קטעי פלאשבק השופכים אור על העלילה המוזרה של המשחק. BAD MOJO מכיל אתגרים שונים, ויתרונם הגדול על משחקי קונסול אחרים הוא העובדה כי אינך נעצר בקטעי חידה. כאן, קטעי המחשבה וההוגיון הם חלק אינטגרלי מהמשחק וגם אם אתה מתקשה לפתור אותם, תמיד יש מספיק מה לחקור, כך שזרימת המשחק לא נפסקת.



מאת: דוד זילברשטיין
BAD MOJO ("סימן מבשר-רעות") הוא ההוכחה הניצחת שסביב כל דבר אפשר לבנות משחק מחשב ויתרה מזאת, כמעט סביב כל דבר אפשר לבנות משחק מחשב מוצלח.

במשחק הזה הפכת לג'וק ותיקן בעברית תקינה. האויב הכי גדול שלך, הוא ספריי K-500. יעדך, הוא לחזור ולהיות בן אדם. נשמע קלוש? ממש לא. זהו ביצוע מרהיב ומלא הפתעות למשחק Windows מדרג חדש.

הג'וק שידע יותר מדוי הסיפור ב-BAD MOJO לא ברור. אתה בחור צעיר הנגר בדירה שכורה ועלובה בבית מרקיב ומעלה צחנה. פתית הווידאו הבינוני מראה באופן מבלבל אותך או את איך ופיסות מידע לגבי סכום כסף נכבד... הכל די מטושטש ולא מובן, אך מובטח שהעניינים יתבהרו בהמשך המשחק. כל הפלאשבקים נפסקים כשבעל הבית השמנמן מגיע לדרוש את שכר הדירה שלו. אתה משלם לו, חוזר לשקוע בנוסטלגיה ופותח תליון שהיה שייך לאמך המנוחה - בצדו האחד תמונתה ובצדו השני - הפלא ופלא, ריקוע נחושת של ג'וק. תארו לעצמכם כמה גדלה מידת הפליאה, כשלפתע ברקים ורעמים מכים בך, כולך מחושמל ואתה הופך לג'וק.

העולם על פי חרק
BAD MOJO הוא משחק ל-Windows. פעם משחקי Windows היו רק טטריסים, משחקי זיכרון ומשחקי קואורדינציה - עכבר. היום מגוון המשחקים התומכים במערכת Windows ואף מבוססים עליה התרחב, ומכיל בתוכו משחקים מכל הסוגים ובכל הרמות. BAD MOJO

משתמש בגרפיקת 256 צבעים מרהיבה וצוירים חדים של המסכים בהם אתה מסייר. המשחק כמעט תמיד נתון במבט על - אתה רואה את גב הג'וק - גם אם הג'וק מטפס על קיר או מתקדם במהופך. המשחק אינו קונסט אבל גם לא ממש שייך לקטגוריה של משחקי אקשן. זהו משחק מחשבה, אבל יותר מלחשוב צריך כל הזמן לטייל, לחשוף, לחקור ולהבין את הסביבה. אין חפצים לנשיאה ואין דיאלוגים עם ג'וקים אחרים ולמרות שהיו כאלו שיתנו לך עצות מדי פעם, אין וריות ואין מכות. התנועה מתבצעת עם לוח המקשים ומפתיע למשחק (Windows) המעמיד לרשותו מקשי תנועה ואחורה, קדימה, ומינה ושמאלה. אתה מטייל לך בדחצי הבית הרה הסכנות ועכברים, חתולים ומגוון מלכודות ג'וקים שמוטב לא לשמוע עליהן, ומנסה לבצע פעולות שונות כדי להתקדם. כדי לעבור למשל דרך מעבר מסוים, עליך להפסיק את פעולתו של שואב אבק אימתני תוך דחיפת הכבל החשמלי שלו לרלי מים שיגרום לקצר.



ג'וק בראש
מעבר למכשולים העומדים בדרכך, תגלה כל מיני דברים ותמונה קופסת



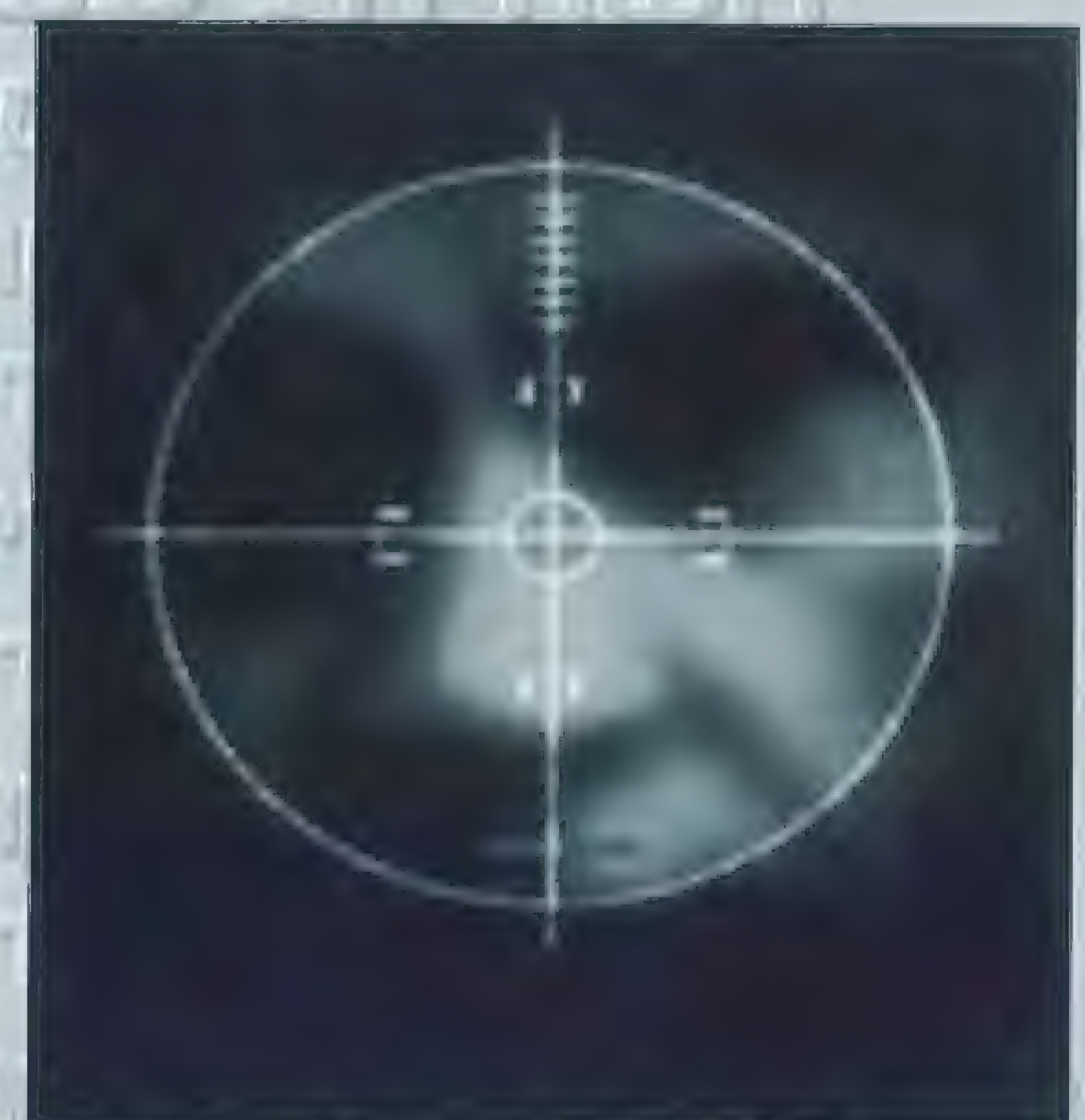
SPYCRAFT

השורות

עשירות

להרוג

אתכם



מאת: דוד זילברשטיין

ACTIVISION מביאה לנו את משחק הריגול המוצלח והריאליסטי ביותר שהיה קיים אי פעם. אם ביון, מזומות בינלאומיות ותחלומה הקרה מעניינים אתכם, אתם לקוחות פוטנציאליים ל-SPYCRAFT.

השמד לאחר הקריאה

אני לא האמנתי גם כשהיה כתוב בכל העיתונים לא האמנתי: סירבתי להאמין לשמועה שהמלחמה הקרה נגמרה. ילדתי שמוכרים לעיתונות כל מיני שמועות כזב. גם כשנפלה החומה לא השתכנעתי. פורק תוכנית "מלחמת הכוכבים" זהו רק פתיח שיגרום לנו לחשוב שהכל כשורה. אתם יודעים מתי

האמנתי לבסוף? כששמעתי שראש ה-CIA לשעבר וקצין KGB בכיר בדיוטוס, שיתפו פעולה ליצירת משחק מחשב - אז ידעתי שזה תם. אז הבנתי שאנשים מהסוג שלך, שתמיד בטוחים שאיזה לוויין מצלם אותם כשהם עוברים בארצהוב, או שארגון ביון זה או אחר מצוטט לשיחות הסלפון שלהם כשהם מספרים לחבר על דוח חנייה מלפני שש שנים שעדיין לא שולם, אנשים כמונו, מעתה ואילך יצטרכו לתלות את הפרנאידיות שלהם בתירוץ אחר. גו טוב, לפחות המשחק מוצלח.

המשחק הגדול

הוא שמו המלא של המשחק ויש כאן תחבוס: THE GREAT GAME, המשחק הגדול, הוא הכינוי לכל עסק הביון

והמלחמה הקרה, שהייתה מהו אם לא משחק אחד אשר תוצאותיו הן קריטיות. את המשחק יצרו כפי שהזכרתי, ויליאם קולבי, ראש ה-CIA לשעבר ומגנר אולג קליוגין, קצין בכיר לשעבר בשירות ה-KGB. יחדיו הם בנו משחק, שכל כולו ריגול וביון, זהו מיועד לקהל יעד מבוגר ואו לפחות מבוגר. דיו להבין תככים פוליטיים ודיפלומטיים, ואלו בעצם תמיד מנוהלים על ידי ילדים מנוהלים...

המשחק לוקח אותך דרך כלים שונים המשמשים אנשי CIA בפיענוח תעלומות ובחקירות שונות. המשחק לא ממש חושף סודות של אי אלו מהארגונים הנזכרים בו, אלא מביא בפניך כלים ושיטות המייצגים את אלו האמיתיים אשר בשימוש ארגוני הביון. המשחק הוא בעצם מעין התנסות חווייתית בעולם הביון - יום בחייו של

מרגל, חשוב לציון כי אי אפשר ממש למעות במשחק, אלא רק ללמוד מהסענויות שלך ובכל פעם שתטעה ולנסות להתגבר על האתגר שמונח מחדש. רוב הכלים במשחק הם ממוחשבים ומנופלים מהמחשב שבמשרדך. למעשה המשחק פורס בפנינו מגוון של תוכנות, שלכל אחת מהן שימוש אחר בסיטואציה אחרת.

לעיניך בלבד

אתה הוא המפקח תיזון, סוכן בכיר ב-CIA. במהלך סדרת מבחנים לתפקיד איש שטח במשימה חשובה, נרצח מפקד המשימה ואתה תופס את מקומו. אתה עובד עם צוות של אנשים, כשעל כל אחד מהם מוטלות משימות אחרות בכל עת. לדוגמה: בעוד אתה מנסה לברר מהו כלל הרצח, אחד מאנשי הצוות מאתר את מיקומו של הרוצח, בעוד אחרת מפענחת סדרת שדרים מקודדים וכד'. באיש CIA אתה נמצא לעתים במצב בו אתה יכול "להגמיש" את החוק ואף לעבור עליו. בחקירות חשודים תוכל להשתמש באמצעי חקירה לא קונבנציונאליים (עיניים) והחלטה זו היא לשיקולך, ויליאם קולבי עצמו משתתף במשחק, כיועצ לענייני פנים כשמתברר שיש בוגד בתוך ה-CIA. אם תתקין את המשחק בגרסת ה-Windows 95 (אופציונלי) תוכל להתקין בו עוד חלק הנקרא: SPYCRAFT ON-LINE. ממשק זה מאפשר לך להתחבר לאינטרנט ובאמת! כמובן, רק אם המחשב שלך מכיל מודם ואתה מגוי באחת מספקות שירות האינטרנט בארצך. תוך כדי המשחק, להיכנס לעמוד הבית של SPYCRAFT בו תוכל לשוחח עם שחקנים אחרים, ללמוד עובדות מעניינות על עסקי הביון ולהתחבר באמצעות ה-LINKS לכל ארגוני הביון הגדולים בעולם. בנוסף, מבטיחים יוצרי המשחק, קיימת אפשרות לשוחח ב-CHAT עם אנשי ביון ותיקים שיעזרו על שאלותיכם ויספקו את סקרנותכם.

מלחמה מעבר לצג

כאמור, כמעט את כל פעולות הריגול והבולוש שלך אתה מבצע ממחשב ה-CIA שבמשרדו של THORN. בין התוכנות העומדות לרשותך נמצאת K.A.T. (KENNEDY ASSASSINATION TOOLS), תוכנה המשלבת צילום מתועד של זירת רצח יחד עם מודל תלת ממדי של המקום, המאפשרת לך לבדוק פניעות כדורים בשטח, חיבורם והסקת אזור הידי, ועל ידי כך למצוא את הצלף הרוצח. לאחר שמצאת את הצלף, עליך להיכנס

לתוכנת הקלסטרונים הבינלאומית, להרכיב את קלסטרונגו של החשוד שלך, ולגלות מיהו! כשתצליח בכך, תוכל להיכנס לדפי מידע של סוכנויות ביון ולוחמה בפשע, ולקרוא את התיקים שברשותם על אותו חשוד. וכך למעשה מצורפת לך תוכנה לכל פעולת בולוש שתבצע. 2 מהתוכנות שבולטות במיוחד הן "בידוק פעילות חריגה" וה-"ECLIPSE". הראשונה תשתמש כדי להסיק מי גנב נשק סודי ממעבדת מחקר צבאית. התוכנה רושמת בפניך את כל הפעילות החריגה של עובדי המעבדה - שיחות טלפוניות, כניסות ויציאות בשעות חריגות, שימוש במעלית וכד'. כסוכן CIA אתה יכול ורשאי לחדור לתחום הפרט של כל אחד מהעובדים האלו, ובהאזנה לשיחותיהם תגלה בין השאר מי מהם נאמן לאשתו, מי מהם מהמר בפניו, ומי מהם אב, לבן, חלוקה בסרטן סופני. כמו כן, יהיה עליך לקרוא בעיון רב את התיקים האישיים של כל עובד, המכילים פרטים אישיים עד אינטימיים כמו תיעוד של פגישות עם פסיכולוג, למשל.

את ההאזנות תבצע בעזרת מעבדה לזיהוי קולי המאפשרת לך לזהות ולבודד כל קול בשיחה ואף לאתר את



מקומה. את התוכנה השנייה, ECLIPSE, ניתן לך קולבי כדי שתצליח לגלות מיהו הבוגד בקרב ה-CIA. התוכנה היא למעשה תרשים זרימה של כל הארגון לפי סדר חשיבות. כשאתה מזין לתוכנה מידע אודות



פעולות בגידה, היא מציינת בפניך את כל האנשים שהיו בעמדה אפשרית לבצע את הבגידה, וכך, לאחר כמה מקרי בגידה, תוכל לערוך הצלבות ולצמצם במידה ניכרת את מספר החשודים שלך.

קיימות עוד תוכנות רבות ביניהן מעבדה גרפית לזיהוי תמונות, מערכות לזיהוי נשקים מיוחדים, תוכנת פיצוח קודים ועוד.

תקשורת

בין חברי הקבוצה שלך, מתכתבים הסוכנים אחד עם השני בעזרת דואר אלקטרוני מכל הסוגים - וידאו, אודיו וטקסט כתוב. בין השאר, גם אתה שולח



הודעות לכל הקבוצה בכל פעם שתעלה על פרט חדש. במידה ותגיע למסקנה מוטעית, כעבור זמן מה תישלח אליך הודעה המציינת כי טעית או שמסקנתך הובילה את החקירה למבוי סתום. כך שלמעשה לא ניתן ממש להיכשל במשחק אלא רק להתעכב בו מאוד. כשאתה פוגש אנשים פנים אל פנים, ממשק המשחק משתנה לשיחת וידאו, וכמו בכל QUEST טוב ניצבות בפניך כמה אפשרויות של דברי שיח ומענה לכן-שיחק.

כתבה זו מעולם לא התרחשה

המשחק מכיל קטעי "אקשן" ספורים, בהם אתה נמצא במצב DOOM טיפוסי (בגרסאות וידאו כמובן), ומחטל את אויבך. כשאתה נע לארצות אחרות, הריגול כשטח מתקדם ממש כמו QUEST. על ידי הסקת מסקנות ושימוש בחפצים, המשחק כל כולו מוצג בווידאו וצילומים והוא למעשה מעין פרויקט חד פעמי מאוד מוצלח, שיכול להפיק הנאה לזמן רב מאוד. מוקדש לכל מי שחלם פעם להיות גיימס בוגד ואבל שון קונרי, לא רוג'ר מור.

חדש מבית מחשבת



ציביליזציה 2

משחק האסטרטגיה הטוב ביותר בכל הזמנים.

PC GAMER - 98%

הציון הנכוה ביותר בו זכה משחק "אפילו לאחר ארבע שנים לא התקרב שום משחק אסטרטגיה ל"ציביליזציה" ועכשיו הוא טוב כפליים."

GAME MASTER - 95%

"אל תחילי לשחק בו אם יש לך משהו חשוב לעשותו כמו לישון לאכול או כל דבר טיפשי דומה..."
"זהו ללא ספק אחד המשחקים המרתקים והמושלמים ביותר לשחקי אסטרטגיה."
"בכל זאת הזהרו סוג זה של מציאות מדומה ממכר בצורה מסוכנת."
"בסך הכל מדובר בעבודת נאונים...וזהו!"

PC HOME - 81%

PC ZONE - 90%

"עוד קליטיקה ללא ביל..."

טרה נובה

משחק פעולה המשלב משחק אסטרטגי, נרפיקה מרחיקה ופעולה בלתי פוסקת.

PC REVIEW - 90%

"אחד המשחקים הטובים ביותר שנעשו עד היום... שילוב חכם ומסריף של DOOM Command and Conquer-1 אך יותר טוב מכל אחד מהם!"

PC FORMAT - 90%

"טרה נובה יעצור את נשימתך."

PC GAMER - 91%

"טרה נובה קובע סטנדרט חדש במשחקי המחשב."

DESCENT 2

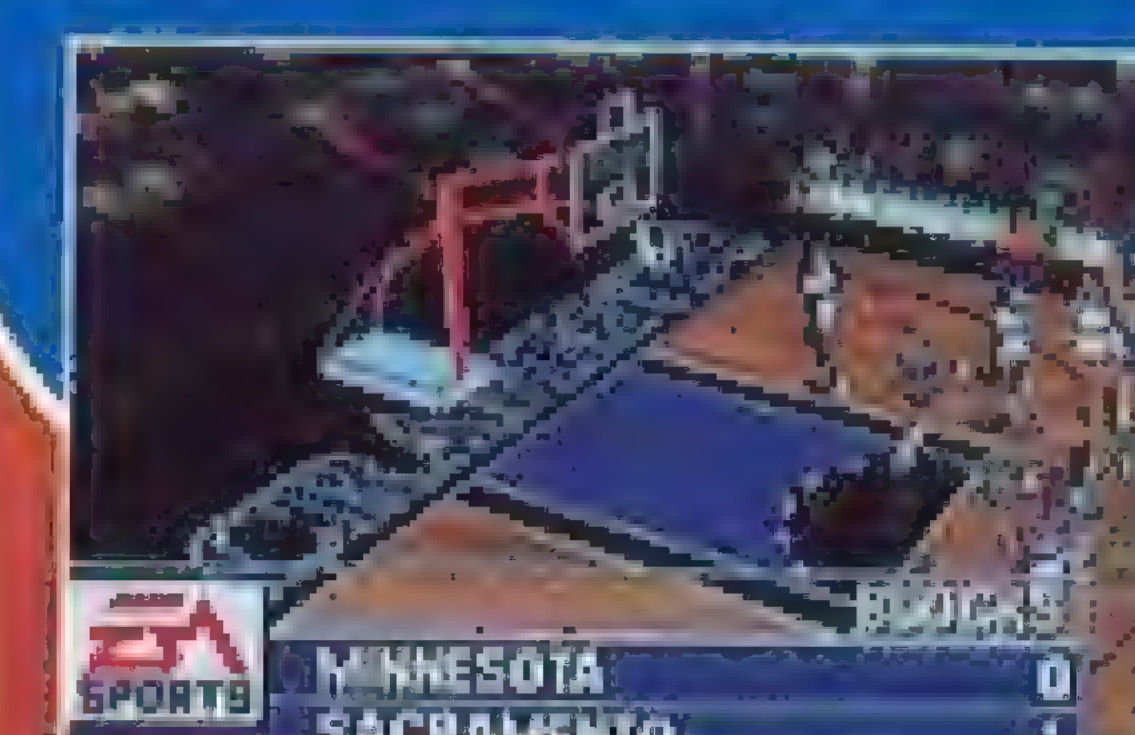
המשחק הבלתי נמנע להצלחה. טוס להרפתקה תלת מימדית בנרפיקה SVGA הכוללת טענות עולמות חדשים, יצורים מאיימים וכלי נשק מתוחכמים.

מחשבת - הרפתקה שאינה נגמרת

בית מחשבת, מרכז שיחוק: רח' ארלוזורוב 28 הרצליה 46448
טל: 09-552402 פקס: 09-552413 מחלקת חניכה: טל: 09-552417
להשיג כחניות המחשבים וברשות המוכרות כרטי הארץ



NBA Live '96



כדי אפשרות להתמודד בשחקן מסוים. לצפות בזווית מסוימת, או לשנות נורמלי צפייה נוספים, כגון: הילוך איטי, הקפאת התמונה ועוד.

NBA Live '96 מכיל מידע ותמונות של כל שחקני ה-NBA עם אפשרות להרפת המידע, עריכת השוואות בין השחקנים ומידע היסטורי על כל אחד מקבוצות ה-NBA. בהסמכת המחצית מופיע הדון פריוויה ובתפסקה שבסוף הרבע השלישי מופיעה התשובה.

... או לא לקנות

עד כאן הכל נשמע טוב ויפה. משחק מעניין עם נרפיקה וקול מצוינים, אפשרויות משחק רבות ומגוונות ועוד, אך ככל זאת, תגובות האנשים שנשאלים על המשחק מתחלקות לשתי קבוצות: חלקם סוענים כי זהו משחק הכדורסל הטוב ביותר שראו, ואילו החלק האחר סועני כי המשחק הוא האכזבה הגדולה ביותר של חשנה. כיצד ייתכן שהתגובות לאותו המשחק כל כך מגוונות? ובכן, התשובה פשוטה. לאותם אנשים שמענו כי המשחק פשוט נפלא, יש מחשב פנטיום עם 16MB זיכרון, לעומת הקבוצה הסבירה של האנשים שהחזיקו ברשותם 486DX2 "ישן" עם 8MB זיכרון.

אם כן, לא מומלץ להפעיל את המשחק על מערכת כזו. משום שאי תיאלצו להפחית את הרזולוציה בצורה משמעותית, ולוותר על גורמים נוספים שיגבירו את מהירות המשחק אך יפגעו בהנאה שלכם ממנו. גם אם תפעילו את המשחק דרך Windows 95, אתם עלולים לגלות האטה משמעותית במשחק מאחר והוא מופעל דרך מצב ה-MS-DOS בלבד. לכן, אם אתם קונים את המשחק כראוי שתציידו בפנטיום, כדי לזכות בהנאה מרבית.

המשחק -משחק ראווה, עונה אי משחק גמר (PLAYOFF), ובסגנון המשחק - ARCADE (משחק בסגנון משחקי הווידאו בו אין פציעות ועבירות המשפיעות על השחקנים, או משחק סימולציה שבמחלכו השחקנים מתעייפים, יש פציעות ועבירות, וצורך להחליף שחקנים ולשנות את מבנה הקבוצה בהתאם. מעבר לכך, ניתן לבחור בין 3 רמות משחק שונות של המחשב.

ניתן לשחק נגד המחשב או נגד שחקן נוסף המשתמש באמצעי שליטה נוסף באותו המחשב - ב'ויסטיק, עכבר או מקלדת. כאן גם טעון החיסרון הגדול של המשחק - למרות שרוב המשחקים החדשים תומכים בתקשורת בין מחשבים בדרך זו או אחרת, במשחק זה לא ניתן לשחק נגד שחקן נוסף דרך חיבור פיריאל, מודם, רשת או כל אמצעי תקשורת אחר. קיימת אפשרות לקבוע את התוקפים כמה זמן יימשך כל רבע, מה תהיה תכופות הקריאה לעבירות, ברירת חוקי הכדורסל הרצויים וכו'. אם ברצונכם להפחית מרמת הפירוט והנרפיקה על מנת להשיג ביצועים טובים וההרפיקה יתה, חלון האפשרויות הוא השומשו ביותר. כמו כן, ניתן לעלא את תפקיד המאמן ולקדווא לפסל זמן, לקבוע תרגילים ואסטרטגיות שונות, להחליף שחקנים וכדו'.

אפשרות נוספת היא ההילוך החוזר שבו ניתן לצפות בשניות האחרונות תוך



מאת: אור פלג

לפני כשנה הוציאה מחלקת משחקי הספורט של חברת ELECTRONIC ARTS את משחק הכדורסל FIFA ומשחק הכדורסל NBA Live, שמיד הפכו להצלחה גדולה והוכחו כמשחקי הספורט הטובים ביותר בתחומם. וכמו לכל משחק מצליח, גם להם פיתחו משחקי המשך, וכעת NBA Live '96 מגיע ומאיים על מקומו של אחיו הבכור בססגה.

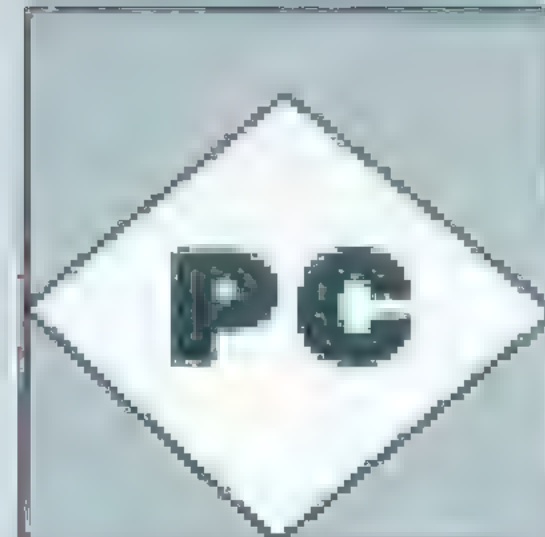
לקנות...

כשמדברים על כדורסל, מדברים על NBA. כאן, גם משחקים ב-NBA. המשחק מכיל את אותם הדברים הטובים שהספר את NBA Live '95 למשחק הכדורסל המצליח ביותר, כתוספת סגנון שיפורים בתחום המשחק עצמו הכוללים תרגילים ומהלכים חדשים, כמו גם שיפורים בתחום הנרפיקה והקול שפיתח יוצרים משחק כדורסל מעולה.

המשחק מכיל את הקבוצות והשחקנים המעודכנים לפי הנתונים מעונת 95-96, כך שתוכלו לשחק בכל אחת מ-29 הקבוצות של ה-NBA וכולל הקבוצות החדשות ואנקובר וסורונטו, 2 נבחרות הבכורים (בבחרות ה-ALL-STAR ואף תוכלו ליצור 4 קבוצות משלכם).

ניתן לראות במשחק זה מספר אלמנטים שבהם השתמשו במשחקי ספורט נוספים, אחד מהם הוא האצטדיון הווירטואלי (VIRTUAL STADIUM) שבנוסף ל-16 זוויות המצלמה השונות, מספק תמונה תלת מימדית, אלמנטים נוספים כמו השתקפות השחקנים על הרצפה וכדומה, מוסיפים אף הם ריאליסטיות.

בתחילת המשחק ניתן לבחור בסוג



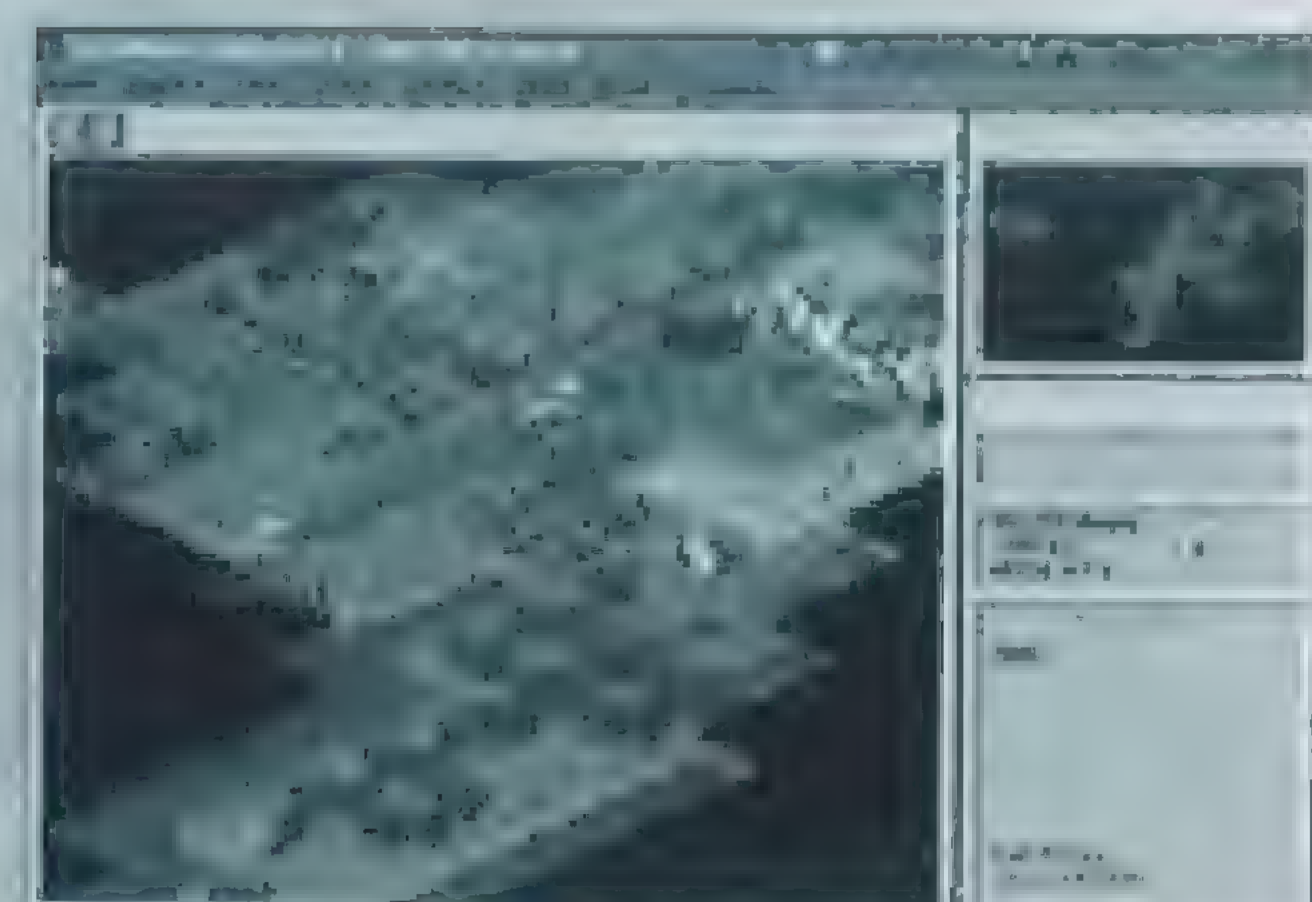
סוגי הסימולציות או במשחקי המחשב בכלל, מלבד מצבי מלחמה ושלוש אתה יכול להימצא במצב של הפסקת אש לזמן מוגבל, במצב של ברית קבועה המאפשרת לנוע בחופשיות בכל השטחים של בעל בריתך ולהיפך, ולקיים בריתות אופרטיביות, השימוש בדיפלומסיה ובמרגלים מגוון יותר, וכעת הם יכולו לשמש למטרות נוספות פרט להגנתיות.

מערכת המחקר וההתקדמות הטכנולוגית שופרה גם כן - הקשרים בין התחומים והתלות ביניהם ממוקדת יותר ונוספו תחומי מחקר ושכלבים חדשים. תחומי התקדמות ציביליזציוניים רבים שהובילו קודם לכן למבוי סתום (כגון: קדרות, אבירות או פאודליות) מובילים כעת לדברים גדולים ומשופרים יותר.

מעבר לכך, שופרו מערכות הייצור, התנועה, שדות תעופה מחוץ לערים, שיטת המשחק של שחקני המחשב, פלאי העולם, הציביליזציה וההתמזגות בה. ותאמינו או לא נוספה רמת קושי חדשה, אלוהיות וגורל.

המשחק דורש Windows 3.1 או Windows 95, והוא על גבי CD-ROM בלבד. דרישות המינימום למערכת הן - 8Mb זיכרון פנימי, SVGA 256 וכל כרטיס קול תואם Windows.

לפנינו משחק מאוזן ומשופר ביותר השואף לריאליסטיות מקסימלית. אוהבי סוג זה של משחקים ימצאו כאן מכרה בלתי נדלה של הנאה ואתגרים או בקיצור אוצר של ממש.



הגבולות בין אזור אחד למשנהו. אל סוגי פני הקרקע הוותיקים התווספו סוגים חדשים ושופרו השפעותיהם של אחרים. כעת סמן העיר על המפה משמש גם כאינדיקציה לגודלה והתפתחותה. אזורי הנהרות ממשיכים להיות אזורים בעלי משמעות גדולה לציביליזציות העתיקות ומשמשים כמקור מים, תחבורה, מסחר, כבוס להגנה על עיר קרובה וכדרכי מעבר נוחות לכוחות צבאיים ושליש ממהלך תזוזה הגיל - כמו על דרכים סלולות.

היחידות

במשחק ההמשך הושבחו באופן ברור יותר היחידות והותאמו להתקדמות הטכנולוגית. סוגי היחידות חולקו לשלוש קבוצות עיקריות - הכוחות הבסיסיים, הכוחות המהירים (רכובים או ממונעים) והארטילריה הכבדה. בנוסף לכך, יצרו הדרגות ברורה יותר בכוחות היסודיים והאווריריים, ונתגוהן של כמה מהיחידות הישנות והתאמו למערכת החדשה.

יחידות חדשות ומחודשות הוספו אל המשחק (כמו יחידות הרדיות, חוקרים ופרסיונים) והן בעלות יכולת וציוד לעבוד מהר על פני שטחים קשים - למעשה הן מתייחסות לכל סוג שטח כאל דרך סלולה. ישנם יותר כוחות המיועדים למשימות מיוחדות, בעלי השפעות שונות בקרב ובעלי כשרונות ייחודיים מחוצה לו. מערכת השיט לזוגמה השתפרה מאוד וסיכויי ההיעלמות של הסדרומיות (ספינות משוטים קדומות) ברורה, הגיונית יותר ומושפעת מגורמים רבים יותר. ולבסוף, גם יחידות שאינן לוחמניות זכו להתפתחות והשתפרות במקביל להתפתחות הטכנולוגית ויכולו לעבוד כצוות ופעולה שתתבצע בידי שתי יחידות סבנאים תדרוש רק חצי מהזמן המקובל ליחידה אחת).

זמן ומציאות

במערכת ה-CIVILIZATION הקודמת גילינו לעתים שקבוצת חיילים עתיקה המבוצרת בתוך עיר הצליחה לגבור על ספינת מלחמה מתקדמת. אומנם, מתמטית הדבר אפשרי, אך מבחינה הגיונית אין זה

Civilization II

הציביליזציה מכה שנית

שילוב קטלני

החידוש במשחק היה השילוב בין הסימולציה ההתפתחותית (כמו במשחקי SIM), לבין מערכת אסטרטגית ודיפלומטית מורכבת ומסובכת. אחד מעמודי השדרה של המשחק היה מערכת מחקר שמחקרה את ההתפתחות הציביליזציונית/טכנולוגית של האנושות החל מהמצאת מערכת המושגים הראשונים, וכלים חקלאיים ראשונים, דרך המצאת הגלגל, הכתב, מערכת חוקים בסיסית ועד להמצאת הקיטור, גילוי האטום והכלים הטכנולוגיים המתקדמים של תקופתנו.

בעזרת ההתקדמות הטכנולוגית יכלו השחקנים לשפר את ערי האימפריה שלהם, לשכלל את הצבא ולהמשיך לצעוד לעבר היער הטכנולוגי הבא. השחקן נדרש להקים ערים ולדאוג לכלכלתן - מבחינת אספקת מזון, שירותים, פיתוח החקלאות ואפשרויות הייצור בתוכן. כמו כן, נאלץ השחקן להקים צבא כדי להגן על עריו מפני תרבויות אחרות או לנסות ולכבוש תרבויות אלו, כמו גם לדאוג להפגות תקציבים למחקר כדי לא להישאר מאחור בעוד התרבויות האחרות רצות קדימה. בנוסף לאלה השחקן היה אמור להמשיך ולפתח את האימפריה, לדאוג לאיזון תקציבי כדי להימנע מפשיטת רגל ולשמור על תושבי האימפריה שמחים ומרוצים כדי שלא ימרדו וכו'.

במשחק יכולת לבחור אחת מבין כל הציביליזציות ששלטו בעולם בכל אחד מהעידנים, שבערו - הבבלים, המצרים, המונגולים, שבט הזולו, האצטקים ועד לאימפריות של העת החדשה כמו הצרפתים, הגרמנים, האנגלים, הסינים, הרוסים, האמריקנים וכו'. כשכל אחת מהן שונה בתפיסת העולם, בעוצמת הצבא ובנקודת המוצא הטכנולוגית. חלקן היו כוחניות מאוד כמו האימפריה המונגולית ואחרות נטו לכיוונים פילוסופיים יותר כמו הסינים.

אז מה חדש?

עם זאת CIVILIZATION ראו בחברת MICROPROSE שציבור השחקנים צמא למשחקים דומים. מאז יצאו לאור MASTER, COLONIZATION, CIVILIZATION II OF MAGIC, אך כולם רק חימומו את הקהל לקראת

המשחק החדש משופר מבחינת הטכנולוגיה, היחידות, הנשק, פלאי העולם, מערכת המסחר והמערכת הדיפלומטית. כמו במשחק המקורי, שולטים השחקנים באימפריה החל מהקמת הערים הראשונות ועד לעידן החלל. על ידי ניהול הצמיחה הכלכלית, קידום הטכנולוגיה, מדיניות דיפלומטית וחברתית וכוחות צבאיים, שואפים השחקנים להיות הראשונים להגיע לחלל או לכבוש את העולם.

יותר יפה

עם התבגרותו והתפתחותו של המשחק, שופרה גם הגרפיקה, נעשה שימוש ברזולוציה גבוהה וחלונות, המפה שונתה וכעת מופיעה מפה איזומטרית, הריבועים המוכרים הוחלפו במעוינים כדי לתת תחושה של מבט מוויית. כדי להקל על השחקנים בהתמצאות וזיהוי פני הקרקע, קיימת אפשרות של פריסת רשת בצבע אחיד (Ctrl-G), שתדגיש את

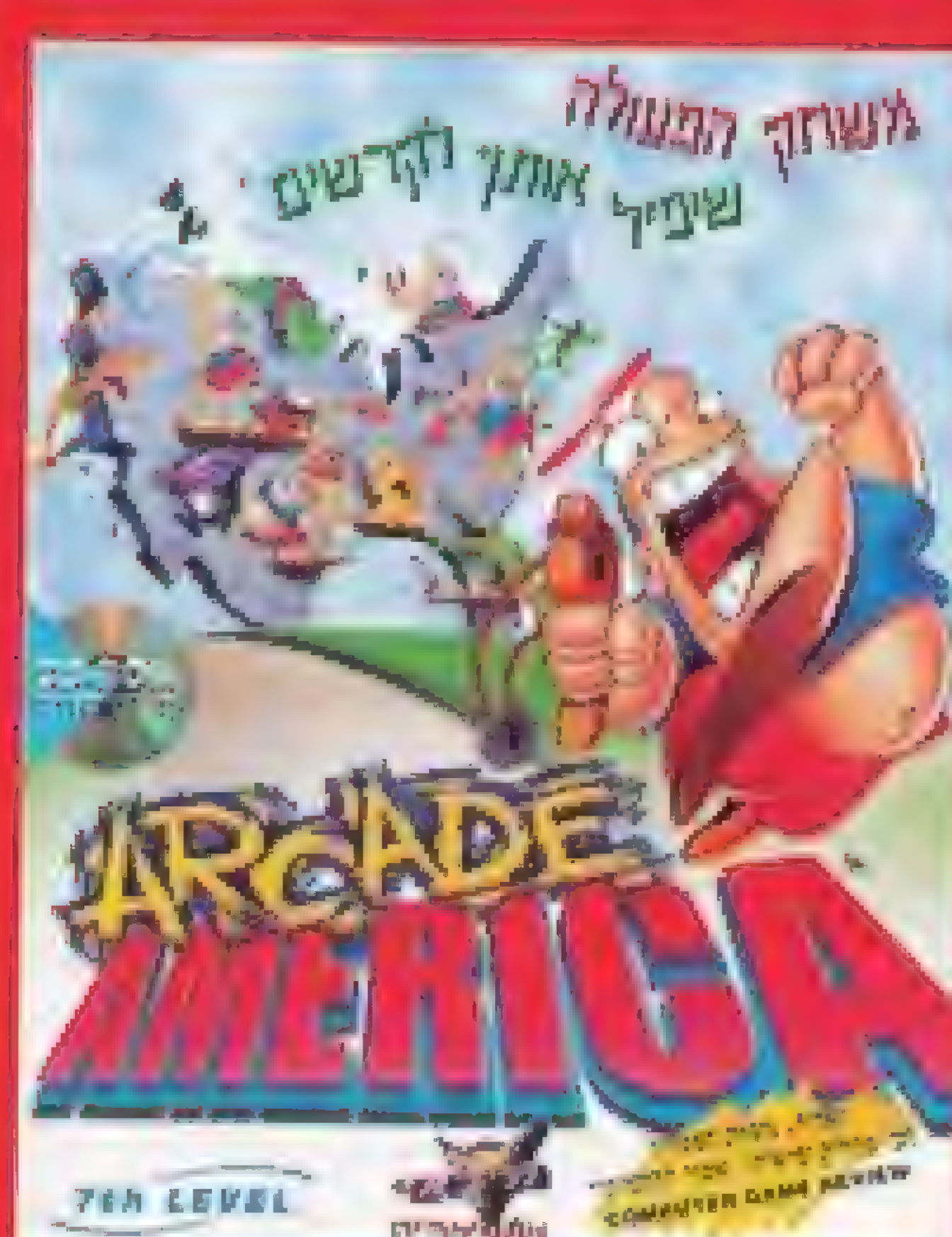
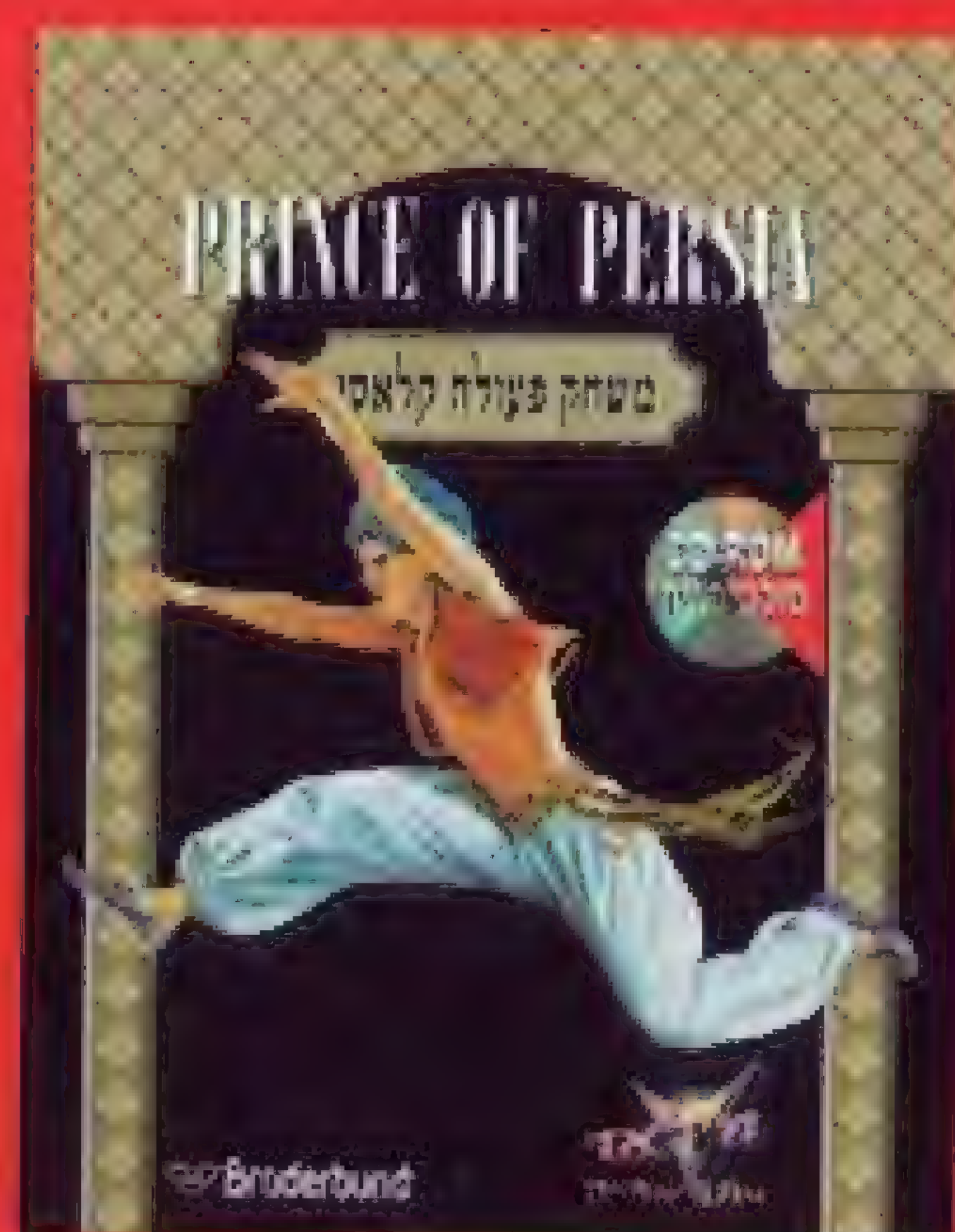
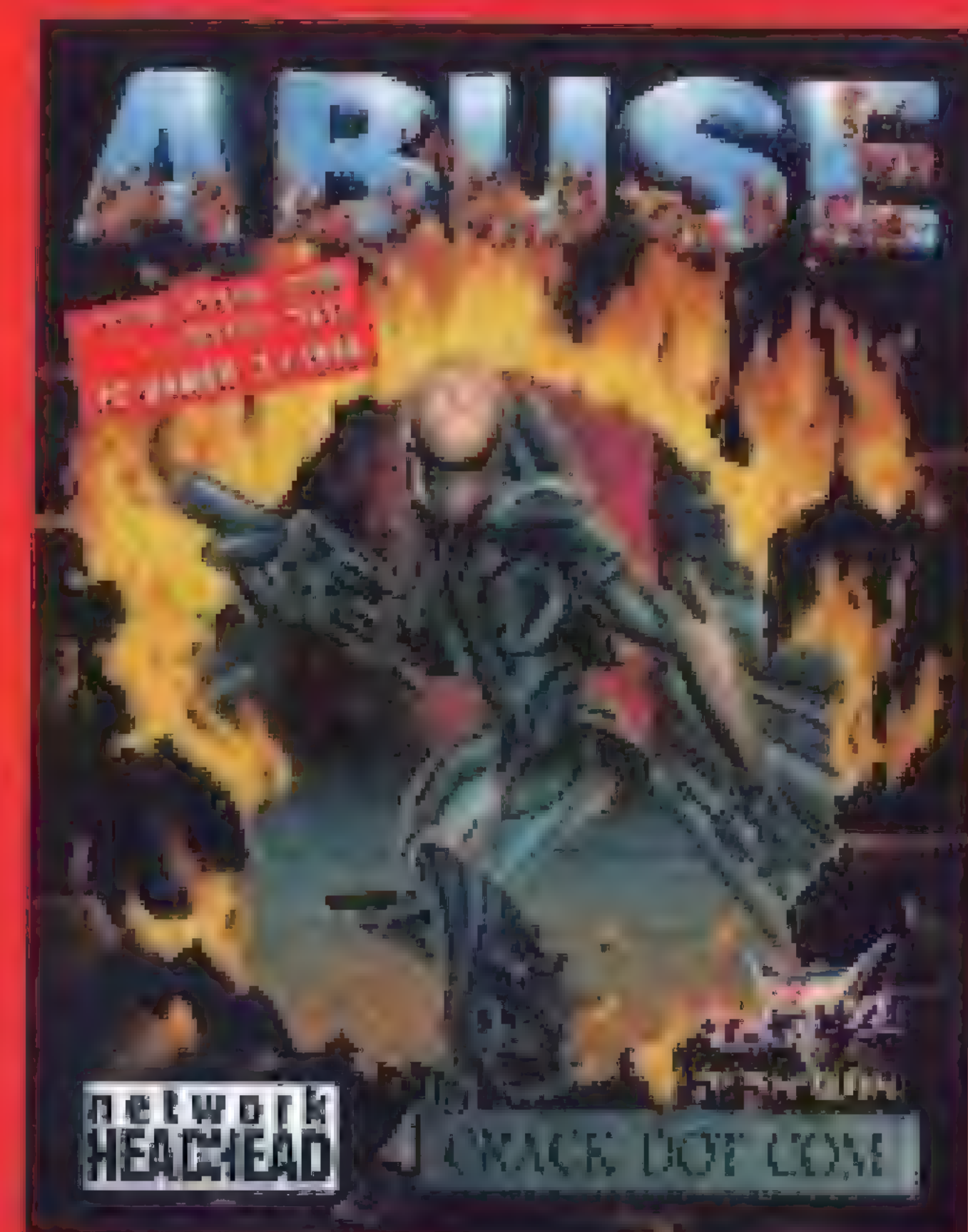


מאת: עמית חסון-אלוני

בימים אלה החלה ההפצה של מה שנראה כדור חדש של משחקי סימולציה, זהו ה-CIVILIZATION II, ללא ספק מצצת אטום בעולם המשחקים.

לטובת האחדים מביניהם שאינם יודעים כמה מדובר הנה הכבר קצר על סדרת ה-CIVILIZATION, ב-1991 יצא לאוויר העולם משחק סימולציה אסטרטגי בשם "SID MAIERS'S CIVILIZATION" על ידי חברת MICROPROSE. המשחק, שהיה הראשון מסוגו, הפך ללהיט ברחבי העולם ויצר סביבו קהל מעריצים מושבעים.

איראז' אולטימדיה המשחקים הכי טובים בארץ. נקודה.



במיראז' תמצאו: משחקי מחשב, לומדות ואנציקלופדיות ממוחשבות



מאת: בן כספי

CHRONOMASTER היקום שעמד מלכת

CAPSTONE יוצאת בהכרזה על משחק שנכתב על ידי ROGER ZELAZNY והוקדש לזכרו. מדובר כאן בקוסט מרתק על CD בודד, המתאר הרפתקה בעולם מדע בדיוני מוזר.

האיש שבנה עולמות

ובכן, את המשחק כתבו שני אנשים, רוג'ר זילאני וג'יימס לינדסקולה, אף הוא סופרת מדע בדיוני ידועה. אתה הוא RENE KORDA - טייס חלל, נווט כוכבים, דיפלומט לעת מצוא ובונה עולמות-כיס (POCKET UNIVERSES). בעתיד הרחוק בני אדם מצליחים לבנות כמעט הכל - אפילו יקומים מקוריים, אבל בני אדם גם יודעים להרוס כמעט כל דבר, וזו הסיבה ש-KORDA שפרש לגימלאות נקרא לפתע על ידי הממשלה לבצע עבודה אחת נוספת - לחקור ולברר מדוע הזמן עצר מלכת בשני עולמות-כיס, ואם אפשר להחזיר אותם לפעולה. לכל עולם-כיס יש מפתח יקומי אותו החביא היוצר בחוכמה רבה. ירידה לעולם כזה, לא כל שכן התהלכות בו, איננה אפשרית שהרי הזמן בו לא זו, על כן אתה מצויד בזמן-מבוקש (BOTTLED TIME) המשרה סביבך הילת זמן-פעול. בנוסף לכך, באמתחתך מצוי מצפן בין-כוכבי המצביע על צפון-מגנטי בכל עת, שיהפוך את חיפוש המפתח היקומי לפשוט הרבה יותר.

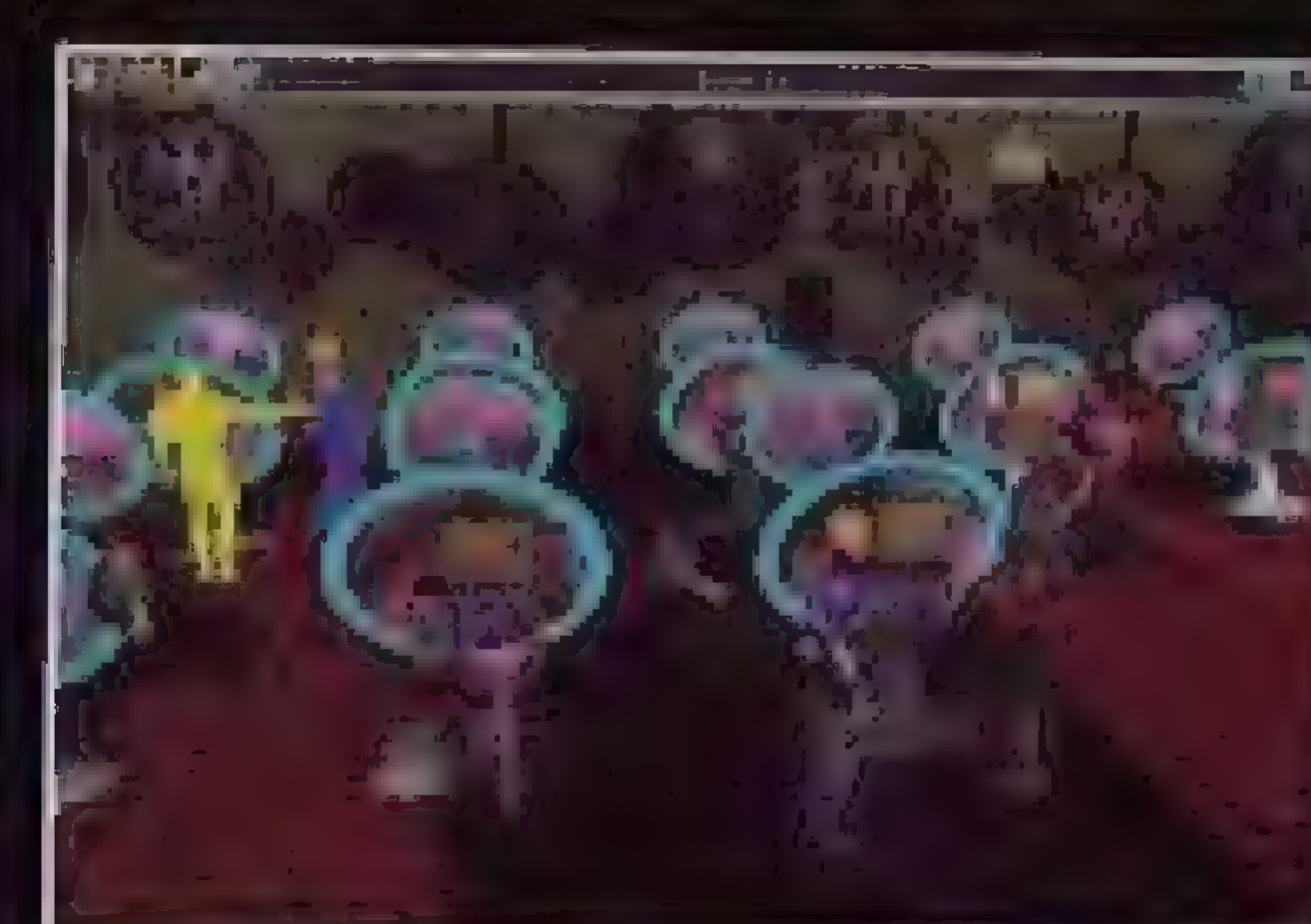


JESTER

בחללית שלך (אשר ממנה מתנהל רוב המשחק) מצוי מחשב אינטליגנטי הנקרא JESTER, המיוצג על ידי הולוגרמה של נערה שובבה ומדובב בקולה הנשי של לא אחת מאשר לוליטה דוידוביץ'. מעבר לירידות סרקסטיות והערות שובבות, JESTER עשוי להיות לעזר ולתת לך כמה עצות חיוניות.



פעולה אחת נכונה שתוביל לסיום המשחק בהצלחה. כאן העלילה מסועפת ובעלת כמה דרכי סיום אפשריות. ב-CHRONOMASTER העלילה מופצלת, כלומר - ניתן לבצע פרקים מסוימים ממנה לפני פרקים אחרים ולהיפך, כך שכשאנשים שונים משחקים את המשחק, סיפור ההרפתקה שלהם נפרס ומתקדם בצורה לגמרי אחרת.



המשחק

המשחק מתנהל למעשה בשני ממשקים עיקריים: ממשק החללית וממשק פני-הכוכב. בממשק החללית אתה יכול לדבר עם אנשים דרך שיחות טרנס-כוכביות וכמו טלפון רק שניתן להתקשר לכל מקום ביקום, להשתמש בספריית המידע שברשותך, המקוטלגת באופן אלפאביתי ואף ללקט מידע אסטרונמי, ארכיאולוגי והיסטורי על כל כוכב שתחפוץ לבקר בו. בממשק פני הכוכב, אנו חוזרים לימים של הקוסטים הישנים - דמויות במבט פרופיל המתהלכות על גבי המסך, ושורת תפריט עליונה המכילה ICON-ים רגילים כמו תן, קת, לך-אל וכיוצא בזה.

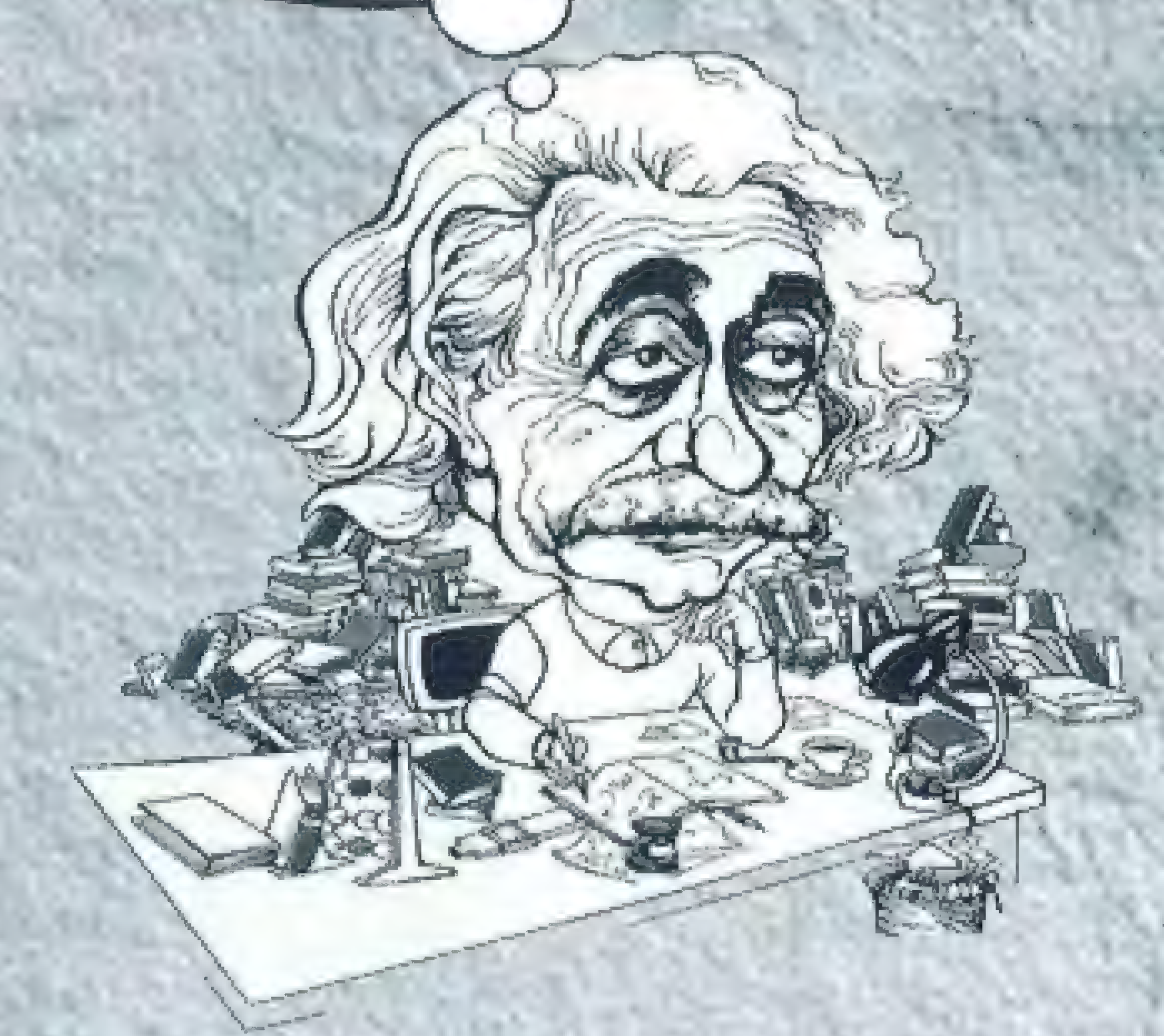
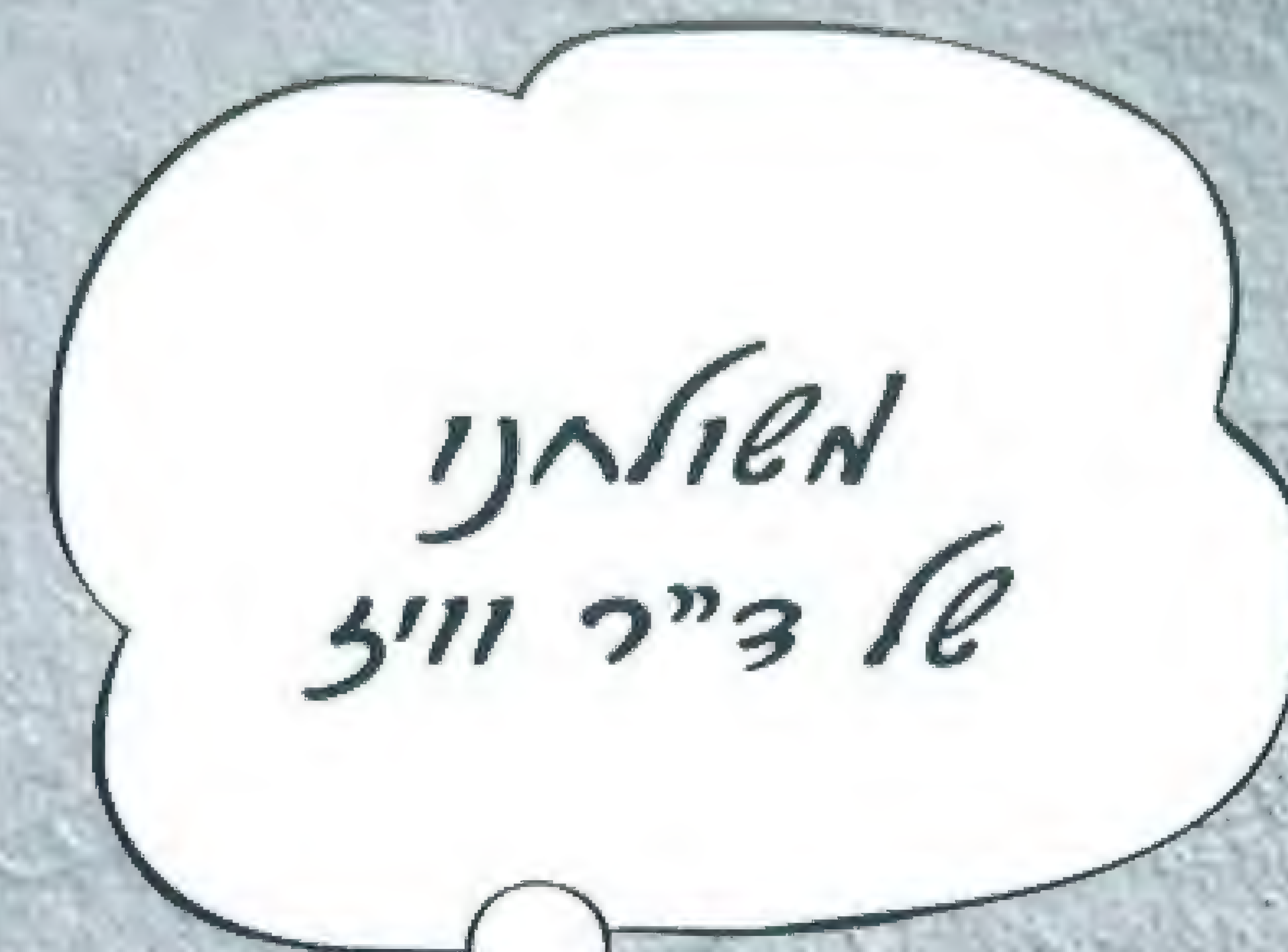
כל הדרכים מובילות לאנשהו

ב-CHRONOMASTER הוא משחק נון-לינארי והוא מהווה תופעה חיונית ביותר ההולכת ומתגברת בעולם משחקי המחשב. ידוע הרי לכולנו שכל קוסט מכיל בתוכו כמה אפשרויות וכמה דרכי פעולה, הבעיה היא שלרוב ישנה רק דרך

האם כדאי?

הגרפיקה ב-CHRONOMASTER תלת-ממד חדשנית. כמו כן, העלילה היא מעין שילוב של סיפור מדע בדיוני המשולב עם הרפתקה בלשית, המכילה בתוכה "מיני-הרפתקאות" ומשימות רבות. המשחק גדוש דמיון, הומור ואתגרים, והוא מומלץ, אם כי נאלץ לקטלג את המשחק כקוסט מהדור "הישן".

הערה למעריצי הסופר הנודע: אין קשר לעולם AMBER.



דור מרמז גן שואל כיצד ניתן לגבות נתונים, משחקים וכו' על גבי תקליטונים בעזרת תוכנת PKZIP, ואיך היא למעשה פועלת?

היי דור, תוכנית ה-PKZIP נועדה לדחיסת נתונים - התוכנית מסוגלת להקטין גודלו של קובץ או מספר קבצים ולהפוך את הכל לקובץ אחד דחוס וקטן יותר. המטרה, כמובן, היא לאפשר לאחסן על גבי התקליטון או הכונן הקשיח יותר נתונים.

תוכנית ה-PKZIP מסוגלת לדחוס קבצים של מעבדי תמלילים ודומיהם עד לשביעית מגודלם המקורי. קובצי גרפיקה מצטמצמים פחות וקובצי צליל מוקטנים רק במעט. תהליך הצמצום מתבצע על ידי שיטות מתמטיות מיוחדות המצמצמות את כמות הסימנים בקובץ, וסוג הנתונים קובע את אפשרות הדחיסה והצמצום של הקובץ המקורי.

מתכנני תוכנית ה-PKZIP מאפשרים למשתמש לדחוס קבצים מהכונן הקשיח ולחלק אותם על גבי תקליטונים, ולמעשה להשתמש בתוכנית לצורך גיבוי על גבי תקליטונים.

איפן השימוש:

נניח שתוכנית ה-PKZIP נמצאת בספריית C:\UTIL, וכרצונך לגבות על גבי תקליטונים את כל הקבצים שבספריית ה-DOS שבמחשבך (שגודלה אגב, כ-5M) המקבילים ל-4 תקליטוני "3.5".

קודם כל עליך להיכנס לספרייה אותה אתה רוצה לגבות על ידי הקשת:

CD C:\DOS

לאחר מכן הקש:

C:\UTIL\PKZIP -F A:\DOS622

הבה נגילה ונסביר צעד אחר צעד - חלקה הראשון של השורה (מסמאל לימין) הינו הספרייה בה נמצאת התוכנית PKZIP והפעלתה. לאחר מכן יש רווח אחד, ולאחריו הסימן - (מינוס) ובצמוד אליו הסימן & שפירושו 'וכן', התכונן, יהיו כמה תקליטונים לגיבוי. הכן 2 תקליטונים, וסמן אותם 1 ו-2.

האות F מסמלת את המלה Format, ותפקידה לגרום לתוכנית PKZIP לפרמט את התקליטונים עליהם היא תכתוב את הקבצים הדחוסים. אם התקליטונים שלך כבר מפורמטים, אל תקיש F כיוון שהפעולה מיותרת.

אם בטעות הקשת, לא קרה דבר. בסך הכל הפעולה תיארך עוד שתי דקות ותהיה בטוח שהתקליטונים מפורמטים כמו שצריך.

לבסוף מגיע שם הקובץ הדחוס שאתה רוצה ליצור ומיקומו בדוגמה זו שם הקובץ הינו DOS622 וכרצוני לגבות אל כונן התקליטונים A.

אם הקשת נכון את שורת הדוגמה ולחצת על המקש Enter, תוכנית PKZIP תחל לפעול. התוכנית תזהה את סוג המחשב עליו היא מופעלת ובהתאם לכך ייכתבו כמה שורות על גבי המסך. אל תדרגש מכך ותן לה להמשיך בפעולתה. התוכנית תבקש ממך להכניס תקליטון מספר 1 לכונן A (לפי דוגמה זו) וללחוץ על מקש כלשהו להמשך. לאחר שהתקליטון יתמלא עד תום, תתבקש להכניס תקליטון נוסף (מספר 2). ללחוץ על מקש כלשהו ולהמתין עד לסיום הפעולה.

אם תתבונן בתוכנם של התקליטונים על ידי הפקודה DIR, תראה שבשניהם קיים קובץ בשם DOS622.ZIP. התקליטון הראשון מלא עד תום והתקליטון השני מלא עד חציו והוא סימן טוב כדי לדעת ללא כלים מיוחדים ובמידה ולא סימנת את התקליטונים, איזה תקליטון הינו האחרון.

אוקיי, הבנו את שלב הגיבוי. אבל כיצד מחזירים את החומר מהתקליטונים אל הכונן הקשיח?

ובכן, לצורך זה עליך להשתמש בתוכנית אחרת, אחותה של הראשונה בשם PKUNZIP. תפודשת את הנתונים ומחזירה אותם למצבם ולגודלם המקורי. אם השתמשת בדוגמה הקודמת ומחקת בטעות את הקבצים שבספריית DOS, היכנס לספרייה והקש:

C:\UTIL\PKUNZIP -S A:\DOS622

הבה ונפרש זאת גם כן - הקטע הראשון של השורה, בדומה לשורה הקודמת, הינו הפעלת תוכנית הפרישה PKUNZIP מתוך ספריית UTIL. לאחר מכן רווח ולאחריו הפקודה -S שפירושה: "הלו, הלו, תכה רגע, עליך להמתין". לכמה תקליטונים, לאחר מכן יש לרשום את אות הכונן ממנו יש לקרוא את הנתונים ואת שם הקובץ הדחוס.

לאחר שתלחץ Enter ואם התוכנית פועלת כשורה, תתקבל הודעה באנגלית המבקשת את התקליטון האחרון. למה? כיוון שתוכנית ה-PKZIP רושמת בסיום הדחיסה על גבי התקליטון האחרון וזוכרים זה שנותר בו מקום פנוי את כמות התקליטונים שיש לטעון בחזרה ואת רשימת הקבצים שגובו. כך יודעת תוכנית הפרישה PKUNZIP למה לצפות ובדרך זו מובטח לנו שלא ייגרם בלבול בהחזרת הנתונים.

הכנס את תקליטון 2 (ובמקרה זה) לכונן, לחץ על מקש כלשהו והמתן מספר שניות, התוכנית קוראת את הנתונים אודות הגיבוי ומבקשת ממך להכניס את תקליטון מספר 1 לכונן, מכאן ואילך, לאחר סיום קריאת תוכנו של התקליטון, תתבקש להכניס תקליטון מספר 2 וכו' עד לגמר קריאת כל התקליטונים ובמקרה שלנו רק 2.

יוחם בן 16 מקיבוץ אלונים שואל כיצד ניתן להקליט לווידאוטיפ את האנימציה שבוצעה בעזרת תוכנת 3D-Studio גרסה 4, והאם יש צורך בכבל מיוחד?

שלום ליוחם. התשובה אינה קשורה לתוכנה מסוימת. עליך לרכוש מתאם תצוגה שממיר את תמונת ה-VGA למה שנקרא Composite Video או באיכות טובה יותר S-VHS - אלו הן שיטות שידור

תמונה שונות מצג ה-VGA, המתאימות למכשיר וידאוטיפ.

מתאם כזה ניתן לרכוש בחנויות מחשבים שונות ואצל אלו שמבינים יותר... והוא מתחבר מצד אחד ליציאת כרטיס התצוגה שלך ומצד שני לכניסת הווידאו במכשיר הווידאוטיפ.

שים לב ואל תיפול בפח, ישנם מתאמים זולים שאיכות התמונה שהם משרדים גרועה ביותר אפילו במצב VGA הגיל, קדי 640x480. ככל שהמתאם איכותי יותר, כך ניתן לעלות ברזולוציה ובצבעים מבלי לפגוע באיכות התמונה. בקש לנסות אותו לפני הרכישה ותיווכח.

ירון מישר מתל אביב מספר שהוא משתמש כבר במערכת ההפעלה



Windows 95 ושואל מדוע ישנם משחקים חדשים המופעלים אוטומטית כשהוא בוחר את כונן ה-CD-ROM שלו מתוך מנהל הקבצים, ומצד שני יש משחקים רבים אחרים שחייבים להתקין אותם בפעם הראשונה? שאלה נוספת הינה האם גם חתך AUTOEXEC.BAT ו-CONFIG.SYS? אהלן ירון, ראשית, תתחדש, Windows 95 הינה מערכת ההפעלה

הטובה ביותר כרגע לשימוש ביתי. רבותיי הצעירים, Windows 95 עובדת להפליא גם על גבי מחשב 486DX2-66 עם 8M זיכרון ובסך הכל משפרת את ביצועיו. כמובן שכל המרבה בכוח המחשב ובזיכרון, הרי זה משובח.

לשאלתך הראשונה, הפרטים שצינת הם למעשה חלק מתכונה חדשה של Windows 95, הנקראת AutoPlay ("משחק אוטומטי"). תכונה זו מופעלת רק אם Windows 95 מזהה משחק שהותאם במיוחד ל-Windows 95. לכן, משחקים רבים וישנים המסוגלים לפעול ללא כל בעיה עם Windows 95 עדיין דורשים התקנה ראשונית. משחקים חדשים יותר, המחייבים את Windows 95, פועלים "לכד" ללא כל התקנה או התערבות המשתמש.

לשאלתך השנייה, קבצים אלו עדיין קיימים מסיבות של התאמה לכרטיסים ישנים. אומנם Windows 95 אינה זקוקה לשני קובצי הגדרת המערכת הקיימים ב-DOS, אך מסיבות של התאמה ונחות (וכמו במקרים של התקנת כרטיס כלשהו שלא תוכנן במיוחד למערכת ההפעלה החדשה, וחייב לקבל הגדרות דרך קובץ ה-AUTOEXEC.BAT), מערכת ההפעלה Windows 95 מתחשבת בו וקוראת ומבצעת לגביו גם את הכתוב בקבצים אלו.

רני אריאלי מכפר סבא ועוד קוראים רבים מבקשים לקבל את פרטי החברה המייצרת את Backer, מערכת הגיבוי באמצעות קלטות וידאוטיפ ביתי, המורכבת מכרטיס ותוכנה, עליהם סיפרתי במדור חדשות מעבר לאוקיאנוס בגיליונות וויז קודמים.

ובכן רני ושאר הקוראים המתעניינים, להלן הפרטים:

שם החברה הוא Danmore Technologies Ltd., עליך לחייג מישראל: 00-44-1606-74330. מחיר המערכת באנגליה 34 פאונד השווים לכ-150 ש"ח וניתן לבקש מהם לחייב טלפונית כרטיס אשראי ויזה או ישראלרטי בינלאומי (רצוי מאוד לברר את מחיר דמי המשלוח כדי לא להיות מופתעים). אני גם יכול לספר לכם הקוראים, שהמערכת החביבה הזו התברגה בין חמשת מוצרי המחשב הנמכרים ביותר בחג במולד בשנת 1996 באנגליה.



לשבת בפני עצמו, וכדאי לשמור את המשחק לקראת הסיום על מנת לחוות את כל הסיומים האפשריים.

KILLING MOON

אם קיים עיר CINE-MATIC THRILLER עד היום, זה קרוב לוודאי המשחק ANGEL DEVOID אף הוא פרוס על שמו. ארבעה תקליטורים. הוא היה המשחק הראשון שסיפק תמונה באיכות צילומית ויכולת לגנוע בחופשיות לכל כיוון. ממש כמו במשחק DOOM רק בגרפיקה קולנועית. לעומת זאת, ב-ANGEL DEVOID התנועה אינה חופשית. אנו עדיין רואים את המשחק מנקודת מבטה של הדמות (1st PERSON PERSPECTIVE), אך התנועה נעשית בדומה ל-DRAGON LORE, כלומר כשאנו נעים עם סמן העכבר לאחר מקצוות המסך הוא הופך לחץ (במידה והתנועה לאותו אזור אפשרית) וכשנלחץ על הכפתור השמאלי, ננוע לשם וכמובן שהתנועה תתחש באנימציה מלאה ולא בהתקדמות מיידית המתאימה למשחקים מדור ישר יותר כמו EYE OF THE BEHOLDER.

היתרון הגדול של המשחק על קודמו, הוא העובדה שהגרפיקה טובה עוד יותר - היא מכילה תכלאה מעולה של אובייקטים בוודאי וחד עם אובייקטים בגרפיקה תלת ממדית, המשולבים בצורה כמעט מושלמת.



למי שיכול להרשות לעצמו למרות היותו הרפתקה המכילה קטעי "אקשן", ANGEL DEVOID הוא משחק "כבד". רק בעלי פנטיום 90 ומעלה יוכלו ליהנות ממנו כראוי. אם אתה עומד בדרישות, הרי שהמשחק הוא ללא ספק "MUST HAVE" של שנת '96.

טיפ!

במעלית של המוזיאון 31 DISC, הכנס את הקודים 666 ו-911 וצפה בסרטוני צוות ההפקה של ANGEL DEVOID.

מזוונת. ה-PDA מחוברת בתקשורת אלחוטית למאגר מידע משטרתי, המאפשר לדלות דף מידע המכיל פרופיל וקורות חיים על כל איש שהצלחת לראות בבירור את פניו ובכל אלו תעיין בקצה הרשתית של עין שמאל. המערכת נקראת I-NET, ומספקים אותה להרבה שוטרים מוסווים ובלשים בשטח כדי שיוכלו לקבל דיווח מידי על חשודים.

"אל תבטח באיש. השאר את האקדח דרוך, ועשה SAVE GAME בכל הזדמנות שתוכל".

אלו שלוש העצות הכי טובות שניתן לתת ל-ANGEL DEVOID. בכל מצב של דיאלוג במשחק, עליך להקשיב בלבד. וכמו ב-CYBERMAGE וב-CRUSADER, אינך יכול לדבר עם אנשים, בניגוד למשחקים אחרים בהם בדרך כלל מופיעים כמה משפטים לבחירתך. ב-ANGEL העולל תוקן במידה מסוימת, מפני שבמהלך השיחה מופיעות בתפריט קטן שלוש גולגולות: אחת

רק חלק מהנופים הרגילים של עיר סייברפאנקיסטית טיפוסית. NEO-CITY הוא עיר צללים - הנמצאת בצילה של העיר PARADISE-CITY (עיר גן-עדן). או PC בקיצור, הלא היא עיר נקייה ואסתטית, עם סף פשיעה נמוך ותושבים חביבים וטובי לב.

כל הפסולת - כלומר: פשיעה, פושעים, ספקי סמים, ציירי ראשים, נשקים מוכרחים וכו', כל אלו באים מ-NEO-CITY. לרוע המזל, זו העיר שבה אתה נמצא כשאתה מתעורר ובורח מביה"ח. כמעט כל מי שרואה אותך, מזהה את פרצופו המרושע של ANGEL DEVOID - ומנסה להסגיר אותך. בעור האחרים מנסים להרוג/לתפוס אותך כדי לזכות בפרס שהוצא על ראשך. אפילו החברים של ANGEL, יבגדו בך אם לא יהיו לך "קלפים" נכונים בשרוול. חשוב לזכור שסייברפאנק אין חברים. יש אנשים רעים ויש אנשים רעים יותר (וחץ ממך כמובן). למולך תיתקל בשוטרת

לשעבר, שהתעוררה במהלך שירותה וכעת היא שכירת חרב ב-NEO-CITY. בגלל עיוורונה היא תצליח לזהותך כאמת, ותיתן לך שני דברים חשובים באותה מידה - אקדח ודבר אחר.

I-NET

מדהים מה שמדע-בדיוני עתידני יכול לעשות לרפואה המודרנית. מעבר לעובדה שסיכפולים גנטיים של DNA נעשים באותה קלות של טיפול שורש בימינו אנו, השתללות מלאכותיות והשתלות קיברנטיקות (CYBERNETICS), כלומר השתלות של עצמים רובוטיים וממוחשבים, הם דבר של מה בכך. גם אתה, JAKE HARD, עברת השתלה

כזו - בהיותך שוטר צעיר, חתכת חוט לא נכון בזמן שפירקת פצצה, ולכן גופך וראשך שוחזרו בעזרת ניתוחים פלאסטיים שונים, אך שבר עץ קטנטן נגעץ באונת המוח שלך וגרם לבעיות של שכחה וזיכרון לטווח ארוך. כדי לחפות על כך, הושלת במותך מיקרו-מעבד מסוג PDA (PERSONAL DIRECTOR ASSISTANT), שהוא למעשה מזכירה וירטואלית.

את המזכירה הווירטואלית אתה רואה בדמות עלמה חיונית, בקצה השמאלי של רשתית עינך השמאלית. מעבר לכך שהיא רושמת וזוכרת עבורך פרטים שונים, היא יכולה ליעץ לך במצבי לחץ (יורים עליך, כדאי שתברח) ואף להפנות את תשומת ליבך לפרטים שנעלמים מעין בלתי

Angel Devoid

לִי בֵּד שֶׁלִּי זֶה הָעֵלֶם

ורק אחד כך - אם בכלל - שואלים שאלות. למרות שהגרפיקה והמוסיקה שומרות על רמת הפתיח וצילומי/סרטוני הווידאו עדיין רצים על גבי המסך, אתה כבר בשליטה במשחק - עליך לברוח מבית החולים דרך החלון ומשם לספס מטה. אל סמטאותיה החשוכות של העיר NEO-CITY.

NEO-CITY עיר החטאים

NEO-CITY, שלטי החוצות הענקיים, גורדי השחקים, מגורות הניאון, "JUNKIES" קסינים ברחובות, כל אלו הם והאבטחה הם קיצוניים - קודם כל יורים.



יותר נכון, היית השוטר JAKE HARD. כי ממש בפתיח הצילומי והמרהיב של המשחק, אתה מחוסל על ידי יריבך המושבע, הפושע הגדול ביותר בעיר, הלא הוא ANGEL DEVOID. כשאתה מתעורר בבית החולים, מבט חטוף אם כי מזועזע במראה יבהיר לך, שהודות לניתוח גנטי מתוחכם אתה נראה כעת בדיוק כמו שחיסל אותך. הבעיה היא שיש לך חמש שניות לכל היותר לעכל את העניין ולברוח מבית החולים, לפני שאנשי האבטחה של המקום יחסלו אותך ובעולם סייברפאנקיסטי, אמצעי השיטור והאבטחה הם קיצוניים - קודם כל יורים.

מאת: דוד זילברשטיין

זה נראה כמו סרט, זה נשמע כמו סרט ואתה שולט בעניינים. קוראים לזה CINE-MATIC THRILLER (מותחן קולנועי), המטאמורפזה האחרונה של ה"סרט האינטראקטיבי" - ספינת הדגל של המולטימדיה המובטחת לנו מיום היווצרותו של כונן ה-CD-ROM.

המותחן התורן הוא ANGEL DEVOID - הרפתקת-אקשן קולנועית, הפעם בסגנון סייברפאנק. כאב-טיפוס ל-THRILLER CINE-MATIC, יש בו מקום רב לשיפורים והדרך לסדרת האינטראקטיבי המושלם עדיין ארוכה. אך גם מסע בן אלף מילין מתחיל בצעד אחד ו-ANGEL DEVOID הוא הצעד הזה. כמשחק בפני עצמו הוא מדהים ומהווה ללא ספק אחד ממוצרי המולטימדיה המושקעים ביותר שנראו עד היום. כך שאם החצי השני של 1996 סומן בחיקו עוד מוצרים באלה, עושה רושם שבשנת '97 משחקי הרפתקה בסגנון KING QUEST ו-THE DIG יהיו נחלת העבר.

פני מלאך

כאמור, סיפור הסייברפאנק, אותו ז'אנר שנוי במחלוקת של המדע הבדיוני אשר מצא לו נחלה בעולם משחקי המחשב (CYBERMAGE, CRUSADER, JOHN MYNEMONIC, שומר כאן על אותו סגנון המתאר עולם עתידני-בדיוני, אפל ופסימי, בו חברות-על שולטות בעולמנו וסמים ומחשבים בחיינו. אתה הוא השוטר JAKE HARD או

מאת: עמית חסון-אלוני

עם התקרב מועד הבחירות לכנסת, יצאתי אל מרחבי הרשת לבדוק איזה שימוש עושים המועמדים והמפלגות במדיה החדשה העומדת לרשותם.

כמעט כל המפלגות, קטנות כגדולות, פתחו אתרים לקראת הבחירות לכנסת או שהם משתמשים באתרים קיימים. באתרים אלו ניתן למצוא המסכים לקווי התעמולה הכלליים בהם משתמשות המפלגות. ברובם לא ניתן למצוא חומר רציני המפרט בדיוק את מטרותיה ושיאיופיה של המפלגה ואם כי בחיפוש מדויק אפשר למצוא גם את אלו. לפחות אצל המפלגות הגדולות, ניתן לומר שהאתרים, לפחות בתקופה זו, משמשים יותר כשלט או סטיקר ולא כמקור של מידע על המפלגות.

אחד החסרונות של התעמולה ברשת נעוץ בעובדה שצופה בה רק משתמש הבוחר בכך ואין הוא נחשף אליה במהלך חייו היוםמיים כמו במדיות אחרות. לאור זאת באמת קשה להאמין שהאחראים על התעמולה במפלגות, באמת סבורים שאתרים אלו יגרמו לשינוי כלשהו, ולטעמי, הם מתייחסים לעניין כדבר

שבאופנה או כניסיון להצטייר כמפלגה
שצועדת עם הקידמה.

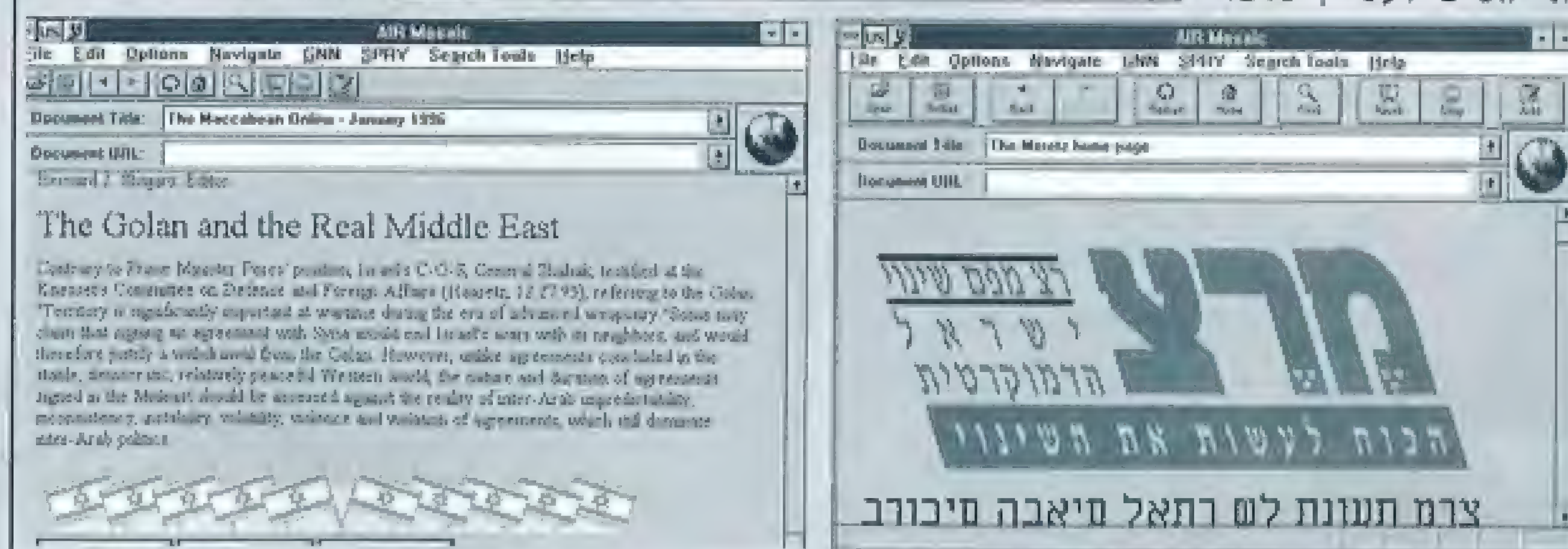
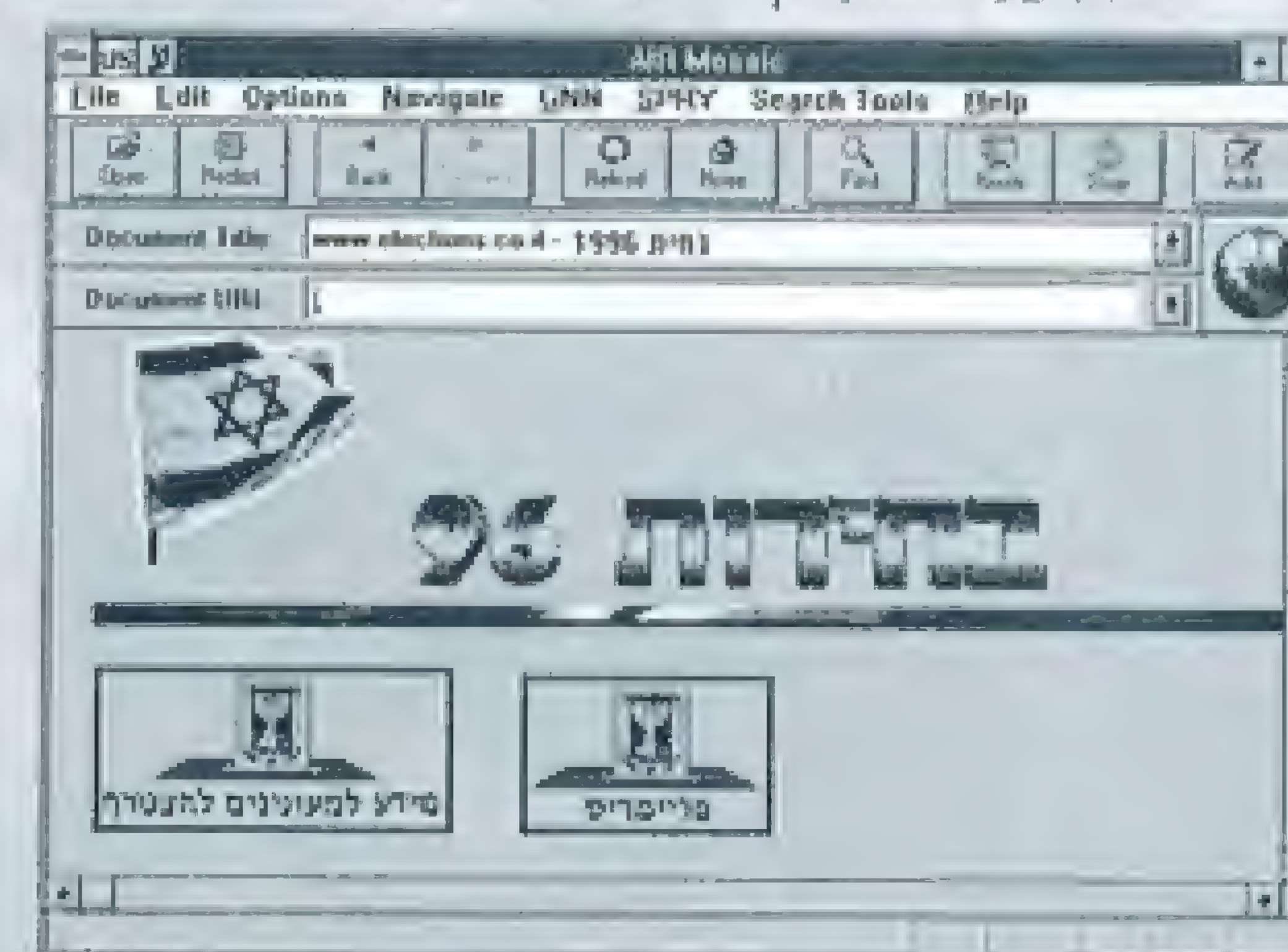
גלשתי במרחבי הנלוכוס על מנת
לבדוק האם וכיצד מוצגות הבחירות בארץ
באתרים נוכריים. התוצאה די מדהימה,
באתרים רבים מוזכרות הבחירות בפירוט
רב על המפלגות השונות והעמדות שהן
מייצגות. באתרים באיסליה, צרפת,
ברזיניה ארה"ב ובמדינות נוספות, אנשים
כותבים ומגיבים על המתרחש כאן. ללא
ספק, אירועי החודשים האחרונים הוסיפו
לעניין העולמי במתרחש באזינו ובכלל
זה בבחירות, אך לראות את שמות

המפלגות הישראליות באתר הקהילה
היהודית בארה"ב זה באמת מדהים.

אתרים של קהילות יהודיות מתייחסים בהרחבה יותר לבחירות בישראל, ומפעילי האתרים אינם חוששים להביע את דעתם (הקיצונית ביותר בדרך כלל) בפומבי. דבר זה עלול להעלות חששות עזים שכן איננו יודעים איזו דעה אנשים מהעולם הרחב עלולים לגבש על ישראל לאחר קריאת החומר באתרים אלו, תוך שהנל מתיימרים לייצג את מדינת ישראל.

נמוך) לבחירות, ונעים בין תמיכה בשמאל ובשלום לבין הקריאות הישנות להשמדת ישראל.

האם לכרך על תופעת
כניסת המפלגות לעולם
הווירטואלי, אני באמת לא
יודע, אך ללא ספק, הכניסה
של הפוליטיקה הישראלית
אל המרחבים הקיברנטיים,
מצעידה את מדינתנו
הקטנה אל קידמת הרשימה
של המדינות שנמצאות
בעידן התקשורת
הממוחשבת.



חוק הצנזורה עליו דיווחנו בגיליון הקודם אינו המערכת הראשונה במלחמה למען חופש הביטוי באינטרנט.

בינואר השנה הסתיימה מערכת בת למעלה מ-3 שנים סביב נושא ההצפנה של מידע ברואר אלקטרוני ובקבוצות דיון באינטרנט. הרשויות האמריקניות ביקשו לתבוע את פיליפ זימרמן, ממציא שיטת ה-PGP (Pretty Good Privacy), המבוססת על עקרונות דומים לשיטת ה-RSA. על פי שיטה זו, ניתן להצפין מידע וסקסט בעזרת מפתחות הצפנה ארוכים, ולשולחם באינטרנט אל נמען אחד או אל קבוצה של נמענים אשר תפתח אותו בעזרת מפתח שונה. תוכנת הצפנה זו מבוססת על שיטות מתמטיות מורכבות ועקרונית אבטחת המידע מסתמכות על מפתח איור ניהודי.

תביעה זו מתבססת על חוק אמריקני שאוסר יצוא של תוכנות, שיטות ומנגנוני הצפנה, אשר כוללים מפתח הצפנה של למעלה מ-40 ביט בשיטה הדו-צדדית שניתנת לתרגום למקור על ידי הנמען. קשה מאוד לפצח מפתחות שאורכם

עולה על 80 ביט ועל פי חישובים מתמטיים יירדשו למחשב-על עתירי עשרות מיליוני שנים למיצוח מפתחות של כמה מאות סימנים). עלינו לזכור שבמערכות ביטחוניות חשובות משתמשים בהצפנות "ברזל" של מעל ל-1,000 ביט.

המקרה מעמיד בפנינו שאלה נוקבת, האם רשת האינטרנט תנונה לשליטה על ירי מדינות בהן מוצבים השרתים בלבד, או שהיא אזור בינלאומי שחוקי מדינות העולם אינם חלים עליו וכמו מים חוזק טריטוריאליים? לשאלה זו לא ניתן לתת תשובה חד משמעית, והדילמה העקרונית מונחת בין יותר בבסיס המקרה המתק את רוב משתמשי האינטרנט מחוץ לארה"ב. עם תחילת המאבק הצטרפו לעזרתו של זיממן תומכים רבים מבין משתמשי האינטרנט וחברי ארגונים לזכויות הפרט. במספר אתרי אינטרנט ביקשו תומכים תרומות למאבק והפיצו חומר רב על המערכה בעת התרחשותה. המאבק כמעט לכל אורכו נשא אופי דרמטי, שכן תומכיו של זיממן הגדירו את המאבק במלחמה וטענו שאם יורשע

האשמות שיוחסו לו, ייסתם הנוגל על כל אפשרות של פרסיות ברשת. בנוסף לכך, טענו כבר בתחילת המאבק, שמדובר בניסיון של הרשויות לשלוט על התנועים העובדים ברשת (וטענה נכונה בתלקה לאור חוק הטלקומוניקציה שנחתם לאחרונה). ההגנה התבססה, כמו בנושא הצנזורה,

על עיקרון חופש הביטוי, וסענה באופן נוקב שהרשויות מפרות את זכות הביטוי לביטוי חופשי ואת זכותו לפרטיות. ההתנגשות של מקרה זה עם חוק עקרוני שבא להגן על ארה"ב מפני ריגול, מחזירה אותנו שוב אל הצורך במערכת מוסכמות או חוקים, שיצרו מסגרת אחידה של חוקים וגבולות לאינטרנט.

בניליון הבא, כתבה שלישית ואחרונה בנושא המלחמות באינטרנט. האם המעצמות הגדולות מנהלות מלחמת ריגול באינטרנט?

אם יש לכם תגובות, שאלות, אתרי אינטרנט מעניינים שאתם מעוניינים לחלוק עימנו או לומר כל דבר אחר שעולה על רוחכם, נקבל זאת בשמחה:

מערכת WIZ - מדור אינטרנט,
ת.ד. 2409 בני ברק, 51114.
פקס: 03-5708174
E-MAIL bug @ netvision.net.il

לקראת בוא הקיץ חשבנו על יציאה לטיול קצר, אל התיק הכנסנו קולה ([HTTP://WWW.COCACOLA.COM](http://www.cocacola.com)) שוקולד
([CHCOLATE.HTML HTTP://WWW.ISO.COM/SHAG/](http://www.iso.com/shag/)) ועוד כמה קינוחים ([I-ENTYMOLOGY/INSECTASFOOD.HTML](http://www.entymology/insectasfood.html),
[.HTTP://WWW.PUBLIC.IASTATE.EDU/](http://www.public.iastate.edu/~)

לא יכולנו לצאת ללא מוסיקה ולכן לאחר סקירה מדוקדקת במדף הדיסקים העמוס, לקחנו איתנו את אתניקס
 (HTTP://WWW.NETVISION.NET-IL/ETHNIX/) ביוק (HTTP://WWW.BJORK.CO.UK/BJORK) מייל ג'קסון
 (HTTP://WWW.ACNS.NWU.EDU/MUSIC/GABRIEL) ופיטר גבריאל (MICHEL JACKSON HTTP://WWW.SONY.COM/MUSIC/
 כעת הכל מוכן ליציאה לדרך, רק להדליק את המחשב ולהיעלם. קודם ליציאה הארץ החלטנו לבקר במשרד החוץ
 כדי לברר מה קורה שם ומה חושבים עלינו בעולם (GOPHER://ISRAEL-INFO.GOV-IL/70/11/FACTS/ISRAEL)
 הגיע הזמן לצאת.

את המסע פתחנו במדינות אסיה המזרחית (<http://silkroute.com/silkroute>) שם טיילנו במסלול המשי, באדמות היבשת העצומה ואינו אתרי תיירות מרהיבים ביופיים ולמדנו על התפתחות תרבויות סוגות ומרתקות. כדי לנוח מעט ולאנור כוחות לאחר המסע המפריך התיישבנו בעיירה המקסימה ולצבורג שבאוסטריה (<http://www.tcs.co/at/other.html>), נהנינו מהנוף הקסום והמרענן ולמדנו אודות האזור ותישבייו. עת ערב הגיעה ועדיין נותרנו עם כמה פרוטות בבוס, לא יכולתי לחשוב על דרך טובה יותר להיפטר מהן מאשר בילוי לילי בלאס-וגאס (<http://www.vegas.com/80/>).



FORMULA ONE

GRAND PRIX 2



מצוין גם ברזולוציה נמוכה יותר. המשחק יוצא מהכלל והוא מאפשר מבט מרחוק מחוץ למכוניות וכמו צילום טלוויזיה. במצב של מלוא הרזולוציה המשחק הוא פשוט תאווה לעיניים, אך דורש מחשב משופר ביותר כדי לקבל תנועה טובה.



מאת: אירלס דור

ה-FIGP2 הוא משחק המשך לאחר המשחקים הטובים והנמכרים ביותר בתולדות משחקי ה-PC. זהו משחק מירוצים משובח הכולל תחבולות מסובכות, ישרים מסנוורים, פניות במהירות עצומה, תקלות, תיקונים והרבה התרגשות.

הדבר הבולט ביותר במבט ראשון הוא מסך התפריטים ומסכי הביניים, אשר מובילים לשפע של אפשרויות עוד לפני שהמירוץ החל. כל מסך בנוי על רקע צילומים של מירוצים מהימים מהעונות האחרונות של מירוצי ה-GRAND PRIX, ודי במבט חטוף באופציות כדי להבין שאפשר לבנות חודשים רק בדפדוף בין המסכים, ובבניית המשחק שיתאים לך במיוחד.

בצפוי, הרכבת המכוניות היא הדבר החשוב ביותר במשחק, ובאן יש כמה תת-תפריטים שעומק הניצול שלהם תלוי בידע הטכני ובסבלנות שלך. כמובן שניתן לבחור באופציה אוטומטית בה המחשב בוחר את כל הכוחות הפועלים על המכוניות, ותוך כדי כך ישחרר אותך להתחיל במירוץ מבלי לחשוב יותר מדי. במידה ובחרת לעצב את המכוניות, לדוגמה לשנות את מבנה הכנף האחורי או את סוג הנלגלים, תוכל לנסות את הכל בהרצה ניסיונית על המסלול ובאפשרות לתיקונים במוסף במקרה הצורך. כאשר אתה על המסלול או בתוך המוסף, תשומת הלב לכל הפרטים הקטנים עומדת מעל הכל - אנשי MICROPROSE הצליחו לשחרר את כל האפקטים של המסלולים האמיתיים, כולל הצבעים השונים בין מסלול למסלול, מבנה מדויק של קירות ודפפה ומבנה פזי מושלם של כל פינה ובליטה על המסלול.

כל פריט מדויק עד לפיקסל האחרון; המודלים הפזיזים, הקולות והמבנה של כל מסלול, המראה החיצוני של המכוניות והנהגים, ראשיהם של נהגי המירוץ

Warhammer

בצל עכברוש חקורנו



מאת: בן כספי

WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNED RAT הוא משחק אסטרטגיה צבאית בעולם פנטזיה, שהביאה חברת MINDSCAPE. הוא מכיל מערכות קרב עקובות מדם תחת עלילה גלובלית אחת, מבסס את שיטת הקרב שלו על משחק האסטרטגיה הוותיק - WARHAMMER ומותאם ל-Windows 95 בלבד.

עולמו של WARHAMMER

חברת GAMES WORKSHOP יצרה את משחק האסטרטגיה WARHAMMER לפני שנים. הוא לא היה ממש משחק לוח וגם לא בדיוק משחק תפקידים, אלא משחק מיניאטורות המבוסס על ספרי חוקים של המשחק, המכילים מנגנונים ושיטות לחישובי קרבות בין פלוגות שונות. המשחק עצמו התנהל על "מגרש" כלשהו תוך העמדתם של ליגיונות, גדודים ופלוגות של נמדים, גובלינים, טרולים (ושאר בריות מפוקפקות), וסידורם במערכים אסטרטגיים וטקטיים שונים. לאחר שנים של שכלולים ופיתוחים שונים, התאחדו GAMES WORKSHOP וחברת MINDSCAPE ליצירת משחק מחשב המבוסס על עולם הפנטזיה של WARHAMMER.

בלעדי ל-Windows 95

ההחלטה להתאים את המשחק למערכת ההפעלה Windows 95 בלבד הייתה מבוססת על שיקולים מסחריים בלבד. בחיל, כל תוכנה שיוצאת לאחרונה מאפשרת תמיכה ב-Windows 95 ואלו המבוססות עליה נתפסות בשוק כמתקדמות יותר. מאידך, ארצנו הקטנטנות נמצאת בפיגור מה בעקבות

הטעם המד משום שהמשחק מספק כמה וכמה "פיצויים" בדמותם של שיטת קרב ריאליסטית, שימוש בקסמים ורוחות הקסם, אינטליגנציה מלאכותית ועוד.



WARHAMMER - הקרב

ב-WARHAMMER הדגש העיקרי הוא על הקרב עצמו. אין כאן בניית נגדיות, כריתת עצים, אסיפת יכול ואי אלו פעולות המוכרות לנו ממשחקי COMMAND & CONQUER ו-WARCRAFT. כאן אתה מפקד מעסיק קבוצת שכירי חרב, אשר מבצעת משימות שונות כמו שמירה על כפר, ליווי שיירות וכו', עבור המרבה במחיר.

הקרבות מתבצעים כך - לכל חייל וחייל יש נתונים ברורים של כוח, זריזות, מורל וכו' (על פי חוקי משחק המיניאטורות - WARHAMMER). אם אתה נוכח בהיתקלות ספציפית של כוח זה או אחר עם כוח אויב (ובהמולת הקרב כוחותיך מפוזרים ואתה יכול להתבונן רק באחד מהם בכל פעם), אתה יכול להעלות את מורל אותו כוח. כמו כן, קיים מד-רוח המודד את רוחות הקסם הנושבות לאורכה ולרוחבה של הארץ, המתגברות או מחלישות מעוצמתו של כל קסם שיוסל ברגע נתון. פעולות כמו איגוף, מארבים, הסחה וכו' עליהם אנו בדרך כלל רק חולמים במשחקי אסטרטגיה רגילים, הן אבני יסוד ב-WARHAMMER.

המשחק מומלץ יותר למעריצי המשחק המקורי, לאוהבי משחקי המלחמה המיליטאריים ולפריקים של עולמות פנטזיה, ומומלץ פחות למעוניינים במשחקים מתוחכמים יותר המנצלים את משאבי הגרפיקה והמולטימדיה ביתר הצלחה.

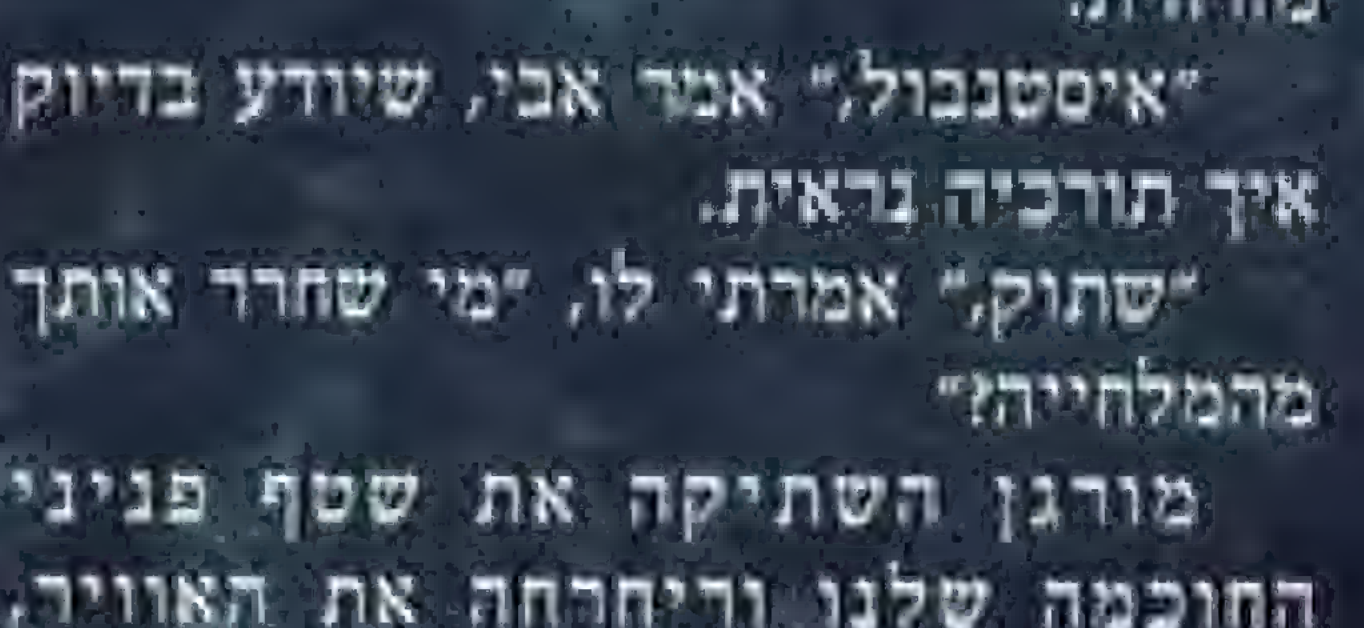
עם התקדמותך במשחק אתה רשאי לגייס לשורותיך חיילים מסוגים שונים ורגילים, פרשים, אנשי רומח וקוסמים הם רק קצה הקרחון. מציאתם ורכישתם של חפצים קסומים שעשויים להצילך בקרב, אף היא אפשרית. העלילה נכנסת לתמונה מהר מאוד ומסתבר שיערך האמיתי אינו בזבוז ההון האחרון שבגרת בבר המקומי, כי אם הדיפת כוחות הרשע של העכברוש המקורן מן הארץ רחבת הידיים. המתוארת בגרפיקה חדה של 256 צבעים. בפתחת כל סצינת קרב מורגש ההבדל שבין משחק אסטרטגיה רגיל למשחק אסטרטגיה צבאית. פרט למקרים של מארב, ניתנת לך האפשרות למקם את כוחותיך בזירת הקרב בהתאם לשיקולים אסטרטגיים, כגון: גובה, מסתור, קירבה אל היער וכו'.

רמת הפירוט הגרפית של כל חייל וחייל די דלה. אם ב-WARCRAFT ראינו כל חייל בפירוט כאן החיילים נראים הרבה פחות טוב וברור. אלא שעד מהרה יפוג

השומר.

כעבור שבועיים ביקרנו את מורחג.
המטבח שלה היה מרוצץ שיש איטלקי
יוקרתי ואכזרם נראה לאחרונה מגיש לה
תה בהכנעה מרובה.

יומה עם קוסמים רגילים, מה קורה אם הם מוצאים קריסטל ומחפשים קוסם שיילמד אותם להשתמש בנקודות הכוח? המשיך הזאטוס בקוויותיו.



"סליחתו" התערבתי בכעס, "כשאני בוחב אני מבסס כל מה שרק ניתן".

"תמיד נהיה מוכנים לענות לכל שאלות הקוראים" הדגשתי בשביל הכבוד של מורגן.



"איפה" שאל מנהל המלון שהופיע כה מהר עד כי בום על-קולי קטן עקב אחריו. "איפה הממזר הזה? מיום שני אני מחכה לו שיבוא לתסן את הבריקה!"

הנזיר - אומן קרב המגע



מאת: ערן בן-סער ובר מיז

הנזיר הוא דמות שנויה במחלוקת, הוא מופיע באופציה ב-D&D לאשף, מופיע בהוצאה הראשונה של ה-AD&D ולא בשנייה, מופיע ב-Rolemaster ולא ב-Mythus וכו'.

הנזיר הוא מעין כוהן מתבודד שבמקום להאמין בכוח עליון הוא בוחר להאמין בשלמותו העל-טבעית של הגוף האנושי, ולכן בשממה הגדולה תמיד ניתן למצוא איזה מנזר או שניים מלאים נזירים שקטים, שלווים וקטלניים לגמרי גם בלי חרב.

בסיס המקצוע פשוט מאוד - מינימום של 11 בכוה, בכושר ובזריזות, אותו קצב

התקדמות בדרגות כמו לכוהן, וקא של נק"פ לכל דרגה (2+ מדרגה 10 ומעלה) וגלגולי הצלה זהים לאלו של הלוחם. אלא מה, לנזיר יש נטייה מעצבנת לסלוד מכל כלי נשק (וכה או חד) ודתו אוסרת עליו בתכלית האיסור לשאת נשק, שמא יהרג בעזרתו (אין איסור על הריגה שלא בעזרת נשק), כמו כן, שריונות ומגנים מיותרים לנזיר מכיוון שהם מגבילים את הגוף האנושי.

הנזיר, כפי שכבר הבנתם, הוא אומן קרב המגע היחיד במערכת הפנטזיה. בשבילו שני אורקים עם חרב שווים שתי בעיטות ומכת יד מבוזנת. ישנן שלוש שיטות לחימה: מכות, הלימה או זריקות והפלות. שלוש שיטות הלחימה מושפעות מהכוהן, הן בשיפור יכולת הפגיעה והן

בתוספת נזק כמו התקפות נשק פנים אל פנים.

מטרת המכות היא להרוג. כמות הנזק שמחולל נזיר במכת קרב מגע שווה לשלוש דרגותו ומעוגל מעלה בקוביות של 6. כלומר בעיטת קרב מגע מנזיר בדרגה 11 תגרום ל-64 נקודות נזק.

הנזיר מתקיף לפי התלד"ש של הגנב. אם יוותר על קובייה אחת הוא יישפר את התלד"ש שלו לזה של הכוהן, ואם יוותר על עוד קובייה יישפר לזה של הלוחם. לכן נזיר כמו שלנו יגרום ל-64 נזק אבל התלד"ש שלו יהיה 15, אם יחליט לגרום רק ל-36 הוא יתקיף בתלד"ש של 14, ואם יירד שוב ויגרום ל-62 נזק הוא יתקיף עם תלד"ש של 10.

הלימה היא סוג שונה של התקפה,

מטרת ההלימה היא לעלף את היריב. התקפות הלימה פועלות כמו מכות גלגולות אך נורמות למחצית הנזק הבסיסי, ולכן נזיר בדרגה 11 יגרום ל-32 נזק הלימה ואו 64 בתלד"ש של הכוהן. מלבד הנזק יש סיכוי שהיריב יתעלף מעוצמת המכה. הסיכוי שהיריב יתעלף הוא 5% לכל דרגה של הנזיר פחות 2% לכל דרגה או קוביית פגיעה של היריב. לו היה לאויב של נזירנו 4 קב"פ היה הסיכוי שיתעלף ממכת הלימה 47%, לו היה זה יריב בן 15 קב"פ היה הסיכוי 25%.

הסוג האחרון של ההתקפות, זריקות והפלות, נועד להפיל את היריב לקרקע. זריקות והפלות פועלות כמו הלימה, אלא שהסיכוי הוא להפיל את היריב לקרקע או לזרוק אותו אחורה ולהפילו. כתוצאה מכך יקבלו התקפות כנגד היריב בונס של 4 לסיכוי הפגיעה.

למען ההגנה הנזיר לא שוקט, הוא אומנם לא משתמש בשריונות או מגנים, אך הוא מקבל בונס של 1- לדרג"ש כל דרגה, ולכן נזיר בדרגה אחת מתחיל כבר עם 9 בדרג"ש ואילו לנזיר שלנו מדרגה 11 יש דרג"ש של 1-1. וזה, ידידיי הספקנים, עוד לא הכל. כמו שהגנב גיחן ביכולת לפתח כישרונות גניבה מיוחדים, גם הנזיר יכול לפתח מספר כישרונות קרב מגע מיוחדים הנקראים "לוחמה על ידי ריכוז". תכונות אלה פועלות בדומה לאלה של הגנב על ידי אחוזי הצלחה ושיפור הדרגתי עם הדרגות.

לחלן רשימת הכישרונות (בסוגריים הסיכוי ההתחלתי בדרגה 1):

התקפה נוספת (10%).
התקפות מרובות (5%).
כוח הנזיר (15%).
מהירות הנזיר (10%).
זינוק (5%).
ריפוי עצמי (15%).

ובדומה לגנב מקבל הנזיר 45 נקודות אותן הוא מחלק בדרגה הראשונה בין הכישרונות ו-25 נקודות נוספות בכל דרגה עד לדרגה עשירית. מעבר לדרגה העשירית מקבל הנזיר 15 נקודות בלבד. נכון, זה פחות מהגנב, אך הכישרונות חזקים ויעילים יותר בקרב.

התקפה נוספת

הנזיר יכול לנסות ולהתקיף שוב את אותו האויב באותו התור אם יצליח בגלגול הכישרון. בפעם השנייה יתקיף עם עונשין של 3- לתלד"ש וגם הדרג"ש שלו יעלה בשלוש נקודות לאותו התור. כמו כן, עליו להתקיף באותה העוצמה ואותה כמות קב ובאותו תלד"ש לפני העונשין של ההתקפה הראשונה. בכישרון יש להשתמש מייד לאחר ההתקפה הראשונה ולא ניתן לשוב ולהשתמש בו במהלך התור.



זינוק

הצלחה בכישרון זה תאפשר לנזיר לזנק ולקפוץ למרחק של 64 וקע ועוד שלוש דרגותו במטרים קדימה (ולא תנופה), או 24 וקע ועוד שישה דרגותו לאחור. זינוק כזה יכול להשתלב עם התקפה, ואם הנזיר מזנק על אויב בהצלחה הוא מוסיף עוד נקודת נזק על כל מטר שהיה אמור לקפוץ, גם אם האויב יותר קרוב מטווח הקפיצה. לרוע המזל הנזק הנוסף נגרם גם לנזיר עצמו ויש לו סיכוי הופכי (כלומר המשלים ל-100%) ליפול ולבזבז את התור הבא, עם עונשין של ארבע לדרג"ש ושתיים לתלד"ש.

התקפות מרובות

הנזיר יכול לנסות ולהתקיף אויב נוסף הקרוב אליו עוד באותו התור אם יצליח בגלגול הכישרון. את האויב השני יתקיף עם עונשין של 4- לתלד"ש והדרג"ש שלו יעלה בארבע נקודות לאותו התור. כמו כן, עליו להתקיף באותה עוצמה שהתקיף את האויב הראשון. בכישרון יש להשתמש מייד לאחר ההתקפה הראשונה.

כוח הנזיר

בכישרון זה יש להשתמש בתחילת התור לפני כל התקפה. אם יצליח בגלגול

ריפוי עצמי

הצלחה בכישרון זה תרפא לנזיר 2 נקודות פגיעה לכל דרגה שלו (כמו ריפוי פאלאדין), והוא יכול להשתמש בכישרון זה אחת לשלוש שעות אבל רק על עצמו. כמו כן, הנזיר יכול להכניס עצמו לתרדמת מיוחדת למשך 6 שעות, ולהשתמש בכישרון כדי לרפא מחלות ולהתגבר על רעלים.

חשוב מאוד לדעת: לא ניתן להשתמש ביותר מכישרון נזיר אחד בכל תור!

קטן פולחן

לנכח את גבולות העוצמה



מאת: ערן בן-סער
קסם פולחני הוא השם שניתן ליכולת המיוחדת של קבוצת קוסמים או כוהנים להיאסף יחד, ובאמצעות טקסים ארוכים ומפרכים להגיע לתוצאות קסומות ששוכחות את כל הכללים הרגילים של הטלת הלחשים. ב-AD&D ובשיטות פנטזיה אחרות טרם נתקלתי בחוקים המתייחסים למצב המעניין הזה, מצב המהווה מוטיב מרכזי ומרתק בספרות הפנטזיה.

פולחן קסם הוא טקס מיוחד אשר מבוצע על ידי קבוצה של לפחות שלושה קוסמים/כוהנים. חבורת מטילי הלחשים נאספת, ובעזרת פולחן ארוך ומסובך היא מטילה לחש עוצמתי במיוחד, אשר איש מהם לא היה מסוגל לבצע לבדו. ראשית, כדי לבצע את הפולחן, קובעים מטילי הלחשים ושאינו מניח כי לפחות אחד מהם הוא דמות שחקן את המטרה: זימון ושליטה בשד עוצמתי, יצירת כלי קסם חזק במיוחד, סיום בצורת ארוכה, ניתוח טירדה גדולה לרסיסים וכו'. השת"ם קובע את עוצמת הלחש המתבקש שהוא בדרך כלל לחש שעוצמתו גבוהה מתשע.

כדי לקבוע את העוצמה ניתן להסתמך על חוק פשוט - מצאו לחש שנותן תוצאה דומה אך מוחלשת מבין הלחשים הרגילים, והכפילו את דרגתו פי שלושה. לדוגמה, פולחן שמטרתו להפוך את המלך לאיש-זאב דומה לשינוי צורה רק חזק יותר, לחש שינוי צורה הוא מדרגה רביעית ולכן עוצמת הפולחן היא $3 \times 4 = 12$. אחר כך יש לקבוע את "דרגת הקבוצה", דרגת הקבוצה שווה לדרגת

מטילי הלחשים החזק ביותר ועוד מחצית סכום דרגות שאר מטילי הלחשים. למשל דרגת חמישה מטילים שדרגותיהם: 10, 12, 5, 3-1 היא 24 (מעוגל מעלה). דרגת הקבוצה חייבת להיות גבוהה מעוצמת הלחש הרצוי כדי שהפולחן יצליח. את הצלחת הפולחן קובעים בגלגול של קוביית 20. כדי לקבוע כמה צריכים לגלגל באופן בסיסי, מפחיתים את עוצמת הלחש מהזכות וקבוצה ומוסיפים אחד. לכל



קבוצה בדרגה 24 שתנסה להטיל לחש מעוצמה 12 יהיה סיכוי בסיסי של 13, כלומר עליהם לגלגל 13 ומטה בסוף הפולחן. מעבר לכך, יש לשייך את התוצאה הרצויה לאסכולת קסם או לספירת כוהנים. אם אין קוסם או כוהן שיכול להטיל לחשים מהאסכולה או מהספירה מקרב חברי הקבוצה המשתתפים בפולחן, יש להוריד את הסיכוי ב-10. אם רק לחצי או פחות מהמשתתפים יש גישה, הסיכוי יורד ב-5. אם עד מחצית מחברי הקבוצה מתמחים במיוחד בסוג זה של אסכולה/ספירה (כמו מזמן באסכולת שליפה/זימון או דרואיד בספירת חיות) עולה הסיכוי ב-2, אם יותר ממחצית המשתתפים מתמחים הוא עולה ב-4. הזמן הדרוש לביצוע הפולחן הוא מחצית עוצמתו בשעות. פולחן שעוצמתו נקבעת כעוצמה 14 יימשך 7 שעות שבמהלכן ייזמרו, ירקדו או ייבצעו פעולות פולחניות שונות כל משתתפי הפולחן ללא הפסקה. על כל שעה פחות מהדרוש יש להוריד את הסיכוי ב-2, על כל שעה מעבר לדרוש יש להעלות את הסיכוי ב-1. חשוב לזכור שלא ניתן לקצר את הפולחן ביותר מחצי או להאריכו מעבר לפי אחד וחצי. פוקוס קסום יכול גם הוא לתרום לפולחן, בתנאי שהוא מקושר רעיונית לפולחן עצמו. אם למשל מטרת הפולחן היא לכלוא שד עוצמתי בתוך חרב ואחד המשתתפים הביא עימו שבר מחרב עתיקה בה היה כלוא שד אחד, השה"ם יכול לפסוק שזהו פוקוס בינוני ולהעלות את הסיכוי ב-2. מידת התרומה של פוקוס תלויה לחלוטין בשה"ם עצמו. לפני הפולחן על השה"ם להציג רשימה של מרכיבים הדרושים לפולחן, חלקם הכרחיים שכן בלעדיהם לא יתקיים פולחן, וחלק אחר הינו בגדר רשות בלבד שחסרונו

יוריד מסיכויי ההצלחה. לדוגמה, בניסיון לסיים בצורת ארוכה נאספו שישה דרואידים להוריד ממטרים טובים לאורך שלוש השנים הבאות בעונות הגשם. השה"ם החליט שהם חייבים לכתוב באר עמוקה ולמלאה מים. כמו כן, הוא פסק שאם לא יביאו לפחות קילו אחד של חלוקי נחל, יורד סיכוי ההצלחה ב-3. כדאי שתיתקו בחשבון שמרכיבים מתאימים מעבר לגדרש יכולים גם להוסיף לפולחן. תזמון מיוחד יכול להוסיף לסיכוי ההצלחה - פולחן לזימון שד עוצמתי יקבל בוגוס של 2, למשל, אם יתבצע בלילה חסר ירח. פולחן להבאת שיטפון איום יקבל בוגוס של 1 אם יבוצע בזמן הגאות. מיקום מיוחד תורם באותו אופן, לדוגמה: פולחן להבאת ניצחון במלחמה יקבל בוגוס של 3 אם יבוצע במקום בו התרחש מרחץ דמים נורא. אלו כל הנורמים שיש להביא בחשבון בעת ביצוע פולחן קסם. מובלבלים טוב, אז הנה כמה דוגמאות:

דוגמה א'
כדי לזמן ולשלוט בשד עוצמתי נאספו שלושה נכרומנסרים קוסמים, כוהן אחד של אל המוות ושלושה כוהנים רשעים אחרים. דרגתו של כוהן אל המוות היא 14, של הנכרומנסרים 10 ושל הכותנים האחרים 6, 5-4. השה"ם ששקל את עוצמת השד המבוקש, החליט שזהו חיווק של זימון מפלצות VII ולכן עוצמת הפולחן היא 27. דרגת הקבוצה היא $10 + 10 + 6 + 5 + 4 = 35$ (מעוגל מעלה), ולכן סיכוי ההצלחה הבסיסי הוא 5. מכיוון שהנכרומנסרים וכוהן אל המוות נחשבים מתמחים בתחום התאובה והם מהווים כמחצית הקבוצה, משתפר למזלם הסיכוי שלהם ב-2. כמו כן, הם עומדים להדגיש לפולחן יותר מ-14 (מחצית מ-27 מעוגל מעלה) השעות

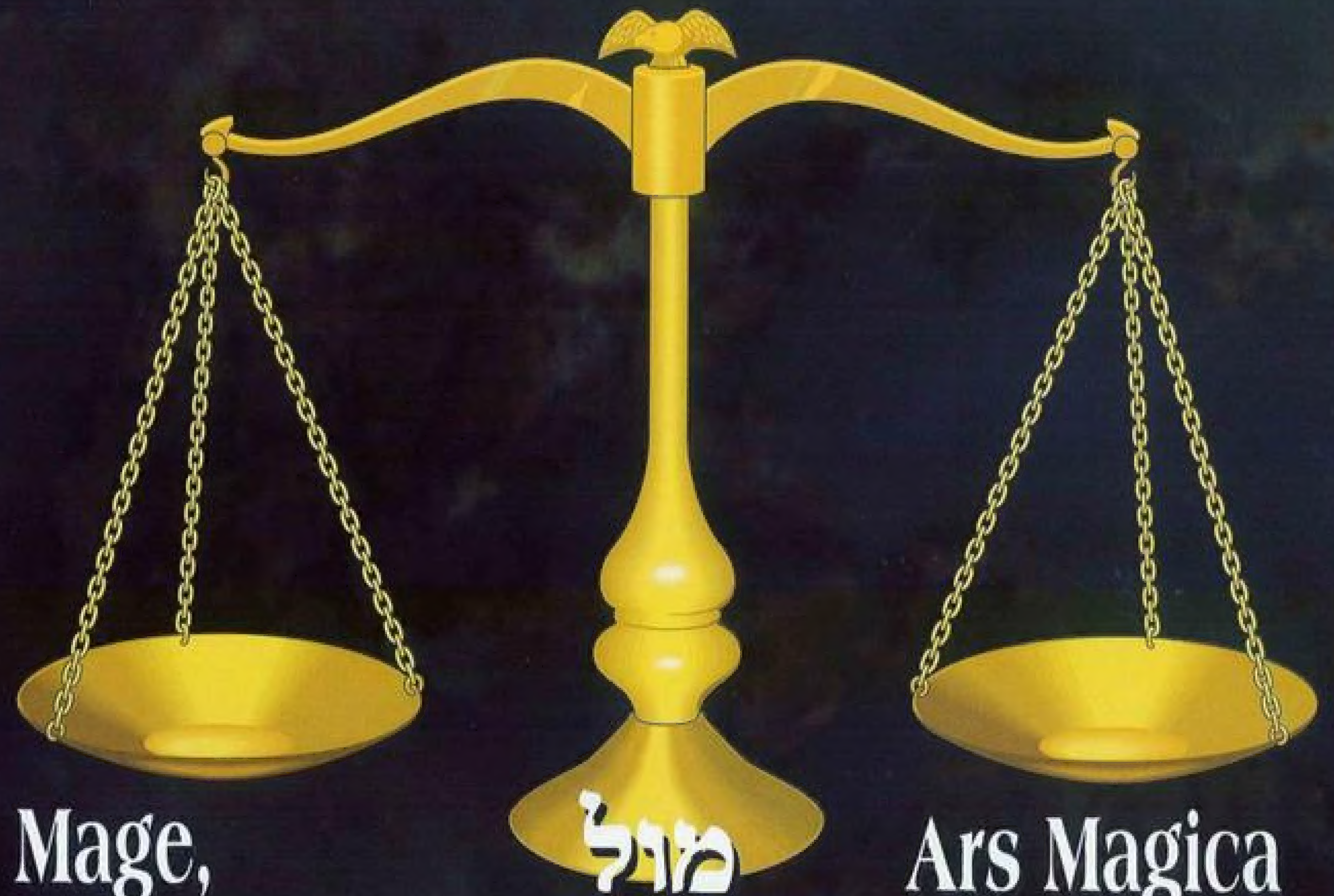
הדרושות. הם יהגישו לו 18 שעות, יקבלו עוד 4 ויעלו את הסיכוי ל-11. מלבד זאת מבצעי הפולחן לא הצליחו למצוא בתולה מתאימה ונאלצו להסתפק בקורבן סתמי. השה"ם פסק שהדבר מחליש את סיכוייהם ב-2, וכדי לסתור את זה הם עומדים לבצע את הפולחן בבית קברות בחצות הלילה, ועל זה ייתן להם השה"ם 3. בסך הכל הם עומדים על סיכוי של 12 ומטה ב-20ק.

דוגמה ב'
קוסם מזדקן בדרגה 17 החליט ליצור לעצמו מטה עוצמתי שבווחותיו יהיו דומים, אך חזקים יותר מאלו של מטה עוצמה. הוא זימן אליו את ששת תלמידיו בדרגות 14, 12, 11, 9, 7-17 ודרגת הקבוצה שלו היא 137. עוצמת הלחש, כך פסק השה"ם, היא 30 ולכן הסיכוי הבסיסי הוא 7.

אומנם אין מתמחים בתחום יצירת כלי קסם, אך אחד מתלמידיו הוא בעל ניסיון רב בהכנת כלי קסם. השה"ם פסק שזה מספיק כדי להיחשב למתמחה ונתן לקבוצה 2. כמו כן, הביא עימו אותו תלמיד מטה של עוצמה, השה"ם פסק שזה פוקוס מעולה ונתן 4 בוגוסים. בעקבות גילו המתקדם לא יוכל הקוסם לעמוד בפולחן בן 15 שעות, והקבוצה מתכננת לסיים את הפולחן ב-12 שעות בלבד על אף העונשים של 6-. הם עומדים לסתור ציפיון של דרקון זהב (+1) ונוצה של פיניוקס (+3). למזלם הרב גילו שבאותו ערב מתרחשת סופת ברקים איומה, והשה"ם פסק כי הדבר מעלה את סיכוייהם ב-1. כך שבסך הכל הם עומדים על 14 מתוך 20ק.

כדי להוסיף אלמנט של מתח ניתן להחליט שפולחן מסוכן במקצת ועל כל שעה של פולחן יש סיכוי של 1 מ-20 של התעלפות מצד המשתתפים. היינו, בכל שעה על כל משתתף בפולחן לגלגל 20ק, ואם לא ישיג תוצאה הגבוהה מסך כל השעות שעברו עד כה, הוא יתעלף והפולחן ייכשל. ניתן להוסיף כי בוגוס הכושר לבקש סותר את הסיכוי הזה ומחליש אותו אם למשתתף כושר גבוה מהרגיל. על אף שפולחן דורש לפחות שלושה קוסמים או כוהנים, המשתתפים האחרים יכולים להיות מטילי לחשים חלשים יותר כמו פאלאדינים, סיורים או פיטינסים, אלא שאז רק שליש מדרגתם ייתרם לדרגת הקבוצה.

שיטות על המאזניים



מגל
Mage,
The Ascension

Ars Magica

התכונות וניהול הדמות
ב-Ars Magica משתמשים בתבונה, הכח, סטאמינה וכוחות, תיקשור, זריזות ומהירות. התכונות, אותן ניתן לקנות או לגלגל, מסתובבות בין 5-ל-5+. כדאי לוותר על תבונה והשפעה ולעבור לבונוס או לעונשין. כמו כן, לכל דמות רשימה של יתרונות וחסרונות, כישורים, כישרונות וידע. גם אלו נמדדים בתוצאה שלילית או חיובית המשפיעה ישירות על גלגול הקובייה. המשחק עצמו מנוהל על ידי קוביית עשר, במצבים נוחים נבדקים כל כישרון וכל פעולה על ידי

פאנק-גותית מודרנית וחפצים קסומים כמו כרטיס אשראי קסום יכולים להיכלל בה. אגב, כך או כך, שתי המערכות כמעט בלתי ניתנות למשחק, וניתן רק לאמץ את החוקים שלהן למערכה שלך. כקוסם במערכה מודרנית שאסור לו להראות את יכולותיו אתה מוגבל פי כמה וכמה, משום שקסמייך עלולים לגרום למותך ומטרותיך היחידות הן להתעצם ולהתחמק מהתאוקרטים. בקיצור, וזו הסיבה שלא סקרנו את Vampire ו-Werewolf, פשוט אין מה לעשות ומה כבר תעמידו מול חבורת ערפדים? ולשם מה ערפדים צריכים אחד את השני?

מאת: ערן בן-סער ואבי סבג
כבר מזמן לא העמדנו שיטות על המאזניים, לבסוף החלטנו להשוות בין שתי שיטות שונות בעלות נושא משותף – שיטות הנותנות לשחקנים לשחק קוסמים עוצמתיים ואשר רוב חוקיהן עוסקים בקסם וקסמים.

מה לא נשווה
בעוד שהמערכה של Ars Magica היא מערכת פנטזיה המתרחשת באירופה של ימי הביניים (אם כי אירופה קצת שונה וקצת קסומה), המערכה של Mage היא

גלגול 1-10, ובמצבי לחץ 9-10. הגלגול מושפע ישירות מהתכונה והכישרון המתאים ונבדק כנגד סולם קבוע של קושי.

ב-Mage התכונות הן כוח, זריזות, סטאמינה, כאריזמה, תחכום, מראה, הבחנה, תבונה ושנינות. כך שניתן לראות שהתכונות דומות מאוד ואין ממש עדיפות של אחת על רעותה. ב-Mage התכונות נעות בין 1 ל-5, סקאלה קטנה מדויק, אך יעילה לא פחות מהשיטה של Ars Magica, משום שגם כאן התכונה משפיעה ישירות על המשחק ללא מתווך ביניים, כנהוג ברוב השיטות האחרות. גם כאן לדמות יש כישורים, כישרונות וידע הנרכשים בבניית הדמות, וגם להם דמות בתחומי הקסם השונים. בדומה ל-Ars Magica נבדקים כישרונות כנגד סולם קבוע, אם כי התכונה והכישרון קובעים את מספר הקוביות שיש לגלגל בבת אחת, בדומה ל-Shadowrun.

לשתי השיטות דרך דומה לנהל את הדמויות, אבל זו של Mage נוחה יותר משום שמדובר רק בחיבור של דמות הנעות מ-1 ל-5, ואילו ב-Ars Magica יש צורך להפחית ולחבר מספר גורמים. שתיהן טובות מאוד, אך מכיוון שהן שיטות המיועדות לקוסמים, הדגש על הדמות קטן יותר בדומה לשיטות "נישא אחד" אחרות.

8.5 : Mage / 8 : Ars Magica

שיטת הקסם

שיטת הקסם היא לב ליבה של כל אחת משתי השיטות. ב-Ars Magica תחומי הקסם מתחלקים לשני זנים, טכניקות ויצורות. חמש הטכניקות הן יצירה, ידיעה, שינוי, השמדה ושליטה. היצורות הן חיות, מי, אוויר, נוף, צומח, אש, דמות, מוח, אדמה וכו'. כל קסם וקסם בשיטה מורכב מעירוב של טכניקה ויצורה. למשל Earth Shock, קסם התקפי חזק, הוא שליטה באדמה. דרגות הקסמים נעות מ-5 עד 35 ומכילות רשימה ארוכה של לחשים שונים ומשונים, כשפרט ללחשים הרגילים יש ל-Ars Magica שיטה לקסמים מאולתרים. השחקן פשוט קובע מה הוא רוצה לעשות, השת"ם מודיע לו איזו טכניקה, צורה ודרגה הקסם, והשחקן מגלגל על פי המתו בטכניקה ובצורה

הנדרשות. דרגת הקסם המאולתרת נקבעת על פי השת"ם בהסתמך על קווי הנחיה כלליים מאוד. ב-Mage לעומת זאת ביצעו זאת טוב יותר.

ב-Mage אין כלל קסמים מוכנים מראש, כל הקסמים מאולתרים ויתרון או חיסרון, אך בניגוד ל-Ars Magica כאן ניתן למצוא תרשים זרימה מסכם ופשוט להבנה, המלווה אותך במשך 7 צעדים



מהירים שבסופם נקבע איפן הקסם והצגה מקדית, כאילו סתם קרה משהו או הצגה וולגארית של קסם שבה איש אינו יכול לפקפק, דמת הקושי, הספירה המתאימה וכו'. הטבלה הפשוטה הזו צברה המון נקודות זכות כנגד שיטת הקסם המעולה של Ars Magica. לשיטה זו נוסף גורם פראדוקסאלי חדש ומזרחי. ככל שהקסם שלך נראה פחות 'טבעי' לצופים מהצד, כך יגדל הסיכוי להתנגשות בין מציאויות שונות ועלול להיווצר פראדוקס שהוא בדרך כלל קטלני. תשע ספרות הקסם של Mage הן: מקבילות, אנטרופיה, כוחות, חיים, חומר, מוח, ראשונות, נשמה וזמן. שתי שיטות הקסם מעולות, ל-Mage יש את הטבלה לקסמים מאולתרים ומצד שני ל-Ars Magica את החלוקה של לטכניקות, צורות ורשימה מרשימה של לחשים. Mage מתבססת על הרעיון שקסמים הם פשוט עניין של שליטה במציאות שלך (ומכאן הפראדוקס)

1-Ars Magica מציעה שיטה המורה לקרב לא-קטלני בין קוסמים.
9 : Mage / 9 : Ars Magica

כללי

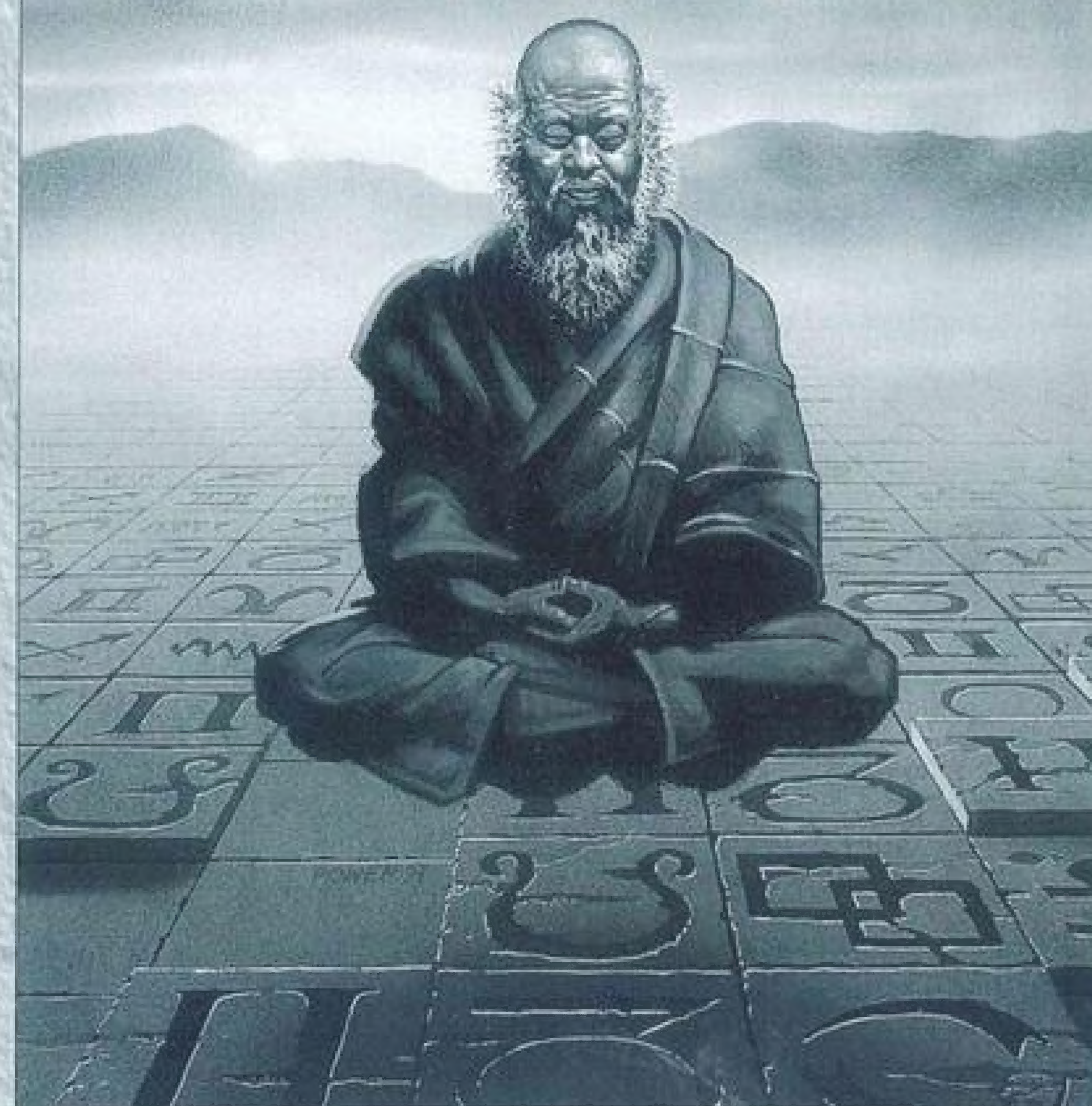
בשאר הגורמים ההשוואה כמעט בלתי אפשרית, את שיטות הקרב אי אפשר להשוות כלל משום שהאחת היא שיטת פנטזיה והשנייה היא שיטת קרב בת ימינו. באופן כללי, כל שיטה פיתחה את רעיונות הרקע שלה. ב-Ars Magica יש פרק שלם על ספרות לקוסמים ומעבדות קסם, פרק על אירופה המיתוסית וממלכותיה, פרק על 'ממלכות' קסם המכיל מידע רב על אזורים מוזרים ומפלצות קסומות. ומעל הכל קיימת שיטת המשחק המיוזרת והמפורסמת של Ars Magica, שיטת הרב דמויות, על פיה אתה לא רק משחק את הקוסם שלך, אלא גם את עוזריו הרבים אשר גרים איתו. ב-Mage השקיעו יותר ברקע וברעיונות – 'סוגי' הקוסמים השונים מפורטים, רעיון השליטה במציאות והמציאויות השונות שסביבתו מורחב ומודגש על כל מרכיבי הפראדוקס שבו. האויבים השונים (ויש כאלו) זוכים לפרק משלהם, בנוסף לפרק כללי לכל מיני פרטים קטנים שתמיד טוב שיש.

באופן כללי ההשוואה היא קשה. Ars Magica היא שיטת פנטזיה המכילה שיטת קסם חדשה, מעניינת ומעולה, החופכת את הקוסמים להרבה יותר מסתם מטילי לחשים. מצד שני, Mage הספיקה להכיר את Ars Magica ולהכניס את המיוחד שב-Ars Magica לשיטה שלה. וכך הוסיפו את רעיון המציאויות ובנו שיטת קסם המבוססת יותר על ספריו של ריצ'ארד באך ועל זן ואומנות אחזקת האופנוע וספרי פילוסופיה, למי שלא קראו, התוצאה שלהם היא שיטת קסם מודרנית שאומנם משתווה ברמת הביצוע ל-Ars Magica, אך עולה עליה ברמת המקוריות והברק.

9 : Mage / 8 : Ars Magica

למכירה

- תקליטורים ב-100 ש"ח, VICTIM FIGHTER - 100 ש"ח, BLADE ADVENTURE - 50 ש"ח, HONG KONG MAHJONG PRO - 20 ש"ח, DEATHMATCH 2 - 4 ש"ח, תקליטורים 317 ש"ח ו- THE FINISH - 3 תקליטורים 119 ש"ח, אלעד, 02-6512655.
- למכירה משחקים על גבי CD-ROM: HELL LAB, פרנס אינטראקטיב, בייקר כיבס (כחול), חוברת וספרים על מסע בין כוכבים, לירן, 03-5532752 ואחרי 20:00.
- למכירה/החלפה משחקים על גבי CD-ROM: THE JOURNEYMAN PROJECT, SOCCER STARS 96, ACTUA SOCCER, עמיר, 09-7744522.
- למכירה/החלפה משחקים באריזה מקורית בתקליטורים: עולם אחר - 50 ש"ח, מאורת הדרקון - 60 ש"ח, סם ומקס מתגלגלים בדרכים - 120 ש"ח, כמו כן, משחקים על גבי תקליטורים: CHOSTS - 130 ש"ח, NOMAD - 130 ש"ח, סם של 8 תקליטורים + תיק לתקליטורים - 80 ש"ח, דן, 02-664347.
- למכירה משחקי מחשב: DUNE 2 - 120 ש"ח, FIFA 96 לא ה-DEMO כולל SOUND - 120 ש"ח, DUNE 1 - 50 ש"ח, WWF - 50 ש"ח, NBA JAM - 40 ש"ח, ליעד, 03-5718623.
- למכירה משחקי מחשב: WWF-95 - 20 ש"ח, יעם קדמוני - 25 ש"ח, FIFA 96 - 20 ש"ח, NBA 96 - 30 ש"ח, DERBY - 20 ש"ח, PATRACE - 25 ש"ח, WORMS - 20 ש"ח, BLACKSTONE - 15 ש"ח, HEXEN - 30 ש"ח, WAR2 - 20 ש"ח, דור, 09-654461.
- למכירה משחקי מחשב על גבי CD-ROM: KYRANDIA 3, CRIME PATROL, STARREACH, STAR TRED, 6, מסע בחלל, THE NEXT GENERATION, 03-5530018.
- למכירה משחק המחשב שוליות המכשף 2 על גבי CD-ROM, באריזה מקורית עם חוברת הוראה והפעלה בעברית, דן, 07-551670.
- למכירה משחקים חדשים ביותר על גבי תקליטורים, ארו, 04-8729011.
- למכירה משחקים מקוריים על גבי תקליטורים ב-50 ש"ח למשחק, ומשחקים על גבי תקליטורים ב-60-180 ש"ח למשחק, נמרוד, 04-8706733.
- למכירה המשחקים: HUMANS 2, פוטומדיה, חולית 2, גובלנים 1 - הבניה בקרונדור, סם ומקס מתגלגלים בדרכים, יומן של הטניס, מאורת



למכירה

- למכירה גיים בוי עם 5 משחקים ו-LIGHT BOY-1 וזכוכית מגדלת המגדילה את מסך הגיים בוי פי 2.5 ומאירה אותו והכל במחיר מצחיק של 700 ש"ח. ניתן לקנות כל חלק ומשחק בנפרד, עודד, 06-522185.
- למכירה מגה דרייב + משחקים + מתאם לז'נסיס + שלט, במחיר מציאה: כל הקודם זוכה! אופיר בייגל, 03-6775708.
- למכירה משחקים חדשים ביותר: SONIC, CIVILIZATION 2, WARRIOR ROAD, NBA LIVE 96, THIS MEAN WAR-1, ALIEN VIRUS, דני, 03-6593083.
- למכירה/החלפה משחקים חדשים שטרם הגיעו לארץ: COMMAND & CONQUER 2, DESCENT 2, FULL METAL JACKET, CIVILIZATION 2, ניר, 03-6425553.
- למכירה משחק חדש - LEGEND - משחק עם קטעי וידאו מדהימים גרפיקה יפה ועם השחקן מיכאל דורן ממסע בין כוכבים הדור הבא, המשחק באריזה מקורית וחדשה, דן, 06-766305.
- למכירה משחקי מחשב חדשים על גבי CD-ROM: משימה בלתי אפשרית - 200 ש"ח, מורטאל קומבט - 170 ש"ח, מלחמות סמים - 100 ש"ח, FIFA 96 - 150 ש"ח, באטמן לנצח - 210 ש"ח, MAGIC CARPET - 60 ש"ח, EXPECT NO MERCY - 60 ש"ח, וכל המשחקים באריזה מקורית + חוברת, כמו כן, מעוניין למכור משחקים בתקליטורים: WWF - 15 ש"ח, OMF - 10 ש"ח, FS5 - 10 ש"ח, דודו, 04-9915574 (ולאנשים מאזור עכו).
- למכירה המשחקים הבאים (כל המשחקים על גבי CD-ROM): UNKNOWN 2 - 90 ש"ח, SEVILLE SOCCER - 70 ש"ח, DWARFS - 65 ש"ח, INTO THE DARKNESS 2 -

מעוניינים הצילו משחקי תפקידים



- לקנות/להחליף את המשחק CAESAR 2, זזה, 07-983143, בין השעות 17:00-19:00.
- מעוניין לקנות סאונד בלאסטר 8 BIT מקורי ב-80 ש"ח, 03-9668683.
- מעוניין להחליף את המשחקים הבאים בכל משחק אחר: ALONE IN THE DARK 3, KYRANDIA, DUNE 1, BATMAN HUMANS, כל המשחקים בנרסת CD-ROM, אופיר, 07-739743.
- מעוניין לעזור במשחקים: BATMAN, SAM AND MAX, PRIMAL RAGE, KYRANDIA, SIMON, B-THORNE, MK 1,2,3, LARRY 1, FREDDY PHARKS, WARCRAFT 2, LARRY 6, KING WEST 5,6-1, דורון, 04-9883834.
- מעוניין להתכתב על AD&D באזור ראשון לציון, רותם, 03-9614583.
- מעוניין להעביר שיעורים במחשב על Excel 4, Word 6, DOS, Windows, Qtext 5 ו-TVTEL, במחירים זולים, איתר, 03-5289318.
- הדרקון ו-ROGER RABBIT, כולם מקוריים על גבי תקליטורים ולכל אחד מצורפת חוברת, במחיר 40-50 ש"ח כל אחד, בנוסף לכך, מוצעת למכירה הסדרה 1-5 SPACE QUEST על גבי תקליטורים ב-170 ש"ח, מסע בין כוכבים הדור הבא ב-170-190 ש"ח, SIM TOWER ב-140 ש"ח, CYBERMAGE ב-60 ש"ח ו-7 סימולטורים - כולם ב-80 ש"ח או כל אחד לחוד ב-12 ש"ח, נמרוד, 04-8706733.
- למכירה או החלפה המשחקים: DOOM, DESCENT, DUNE 2, MK 1-3, FIFA 95, COMIX ZONE, NBA JAM, WWF 95 ו-2 ועוד, כל המשחקים במחירים זולים מאוד, אסף שקר, 02-722849.
- למכירה או החלפה המשחקים החדשים BEAVIS & BUTT HEAD, NBA JAM 3, ALONE IN THE DARK, STAR CONTROL 3, ניר, 03-6425553.
- למכירה מגה דרייב + 12 משחקים מעולים, ביניהם: NBA LIVE, FIFA 95-96, TAZ 2, WWF RAW, MK 3 ועוד, יש אפשרות לקנות כל משחק בנפרד, אך מי שיקנה את כל המערכת יקבל מגאסון + 2 ג'ויסטיקים + המשחק WWF MANIA במתנה, ניר, 09-7674427.

מעוניינים

- מעוניינת לקנות/להחליף קווסטים שונים, קרן, 03-5348448.
- מעוניין לעזור במשחקי מחשב, בקווסטים, ציטוס, קודים ועוד הרבה, ניא, 06-547860.
- מעוניינים להשיג את הגרסה המלאה של GAME WIZARD 3.0 בתמורה אתן משחקים חדשים, כמו כן, מעוניין

מעוניינים הצילו משחקי תפקידים למכירה

- EXCEL ונורטון קומנדר, לפרטים נוספים, נור דניאל 06-527072, דהן אלדר 06-595522, ורדי אייל 06-597530, שפיצר אביעד 06-595516, נא להתקשר בין 16:00 ל-21:00, ובשבתות וחגים החל מ-10:00.

הצילו!

- הצילו! זקוק לעזרה במשחק האורח השביעי, פתרת את כל החידות, ואני לא יודע לאן ללכת ומה לעשות עכשיו, רונן, 03-6966591.
- הצילו! תקוע במשחק קינג קווסט 5 מה עושים בקטע שהסירה תקועה על החוף אחרי שבורחים מהקן של המפלצת, בתמורה אעזור בקירנדיה 1,2,3, גובלנים 1,2,3, סם ומקס, סיימון 1 וקינג קווסט 7,6, שירן, 03-5348448.
- הצילו! תקועה כבר זמן רב וממש זקוקה להצלה במשחק RETURN TO ZORK, מה אני עושה כדי לעבור את הכלב בחווה של ISNOOT? איך עוברים את השומר הטריילי במערות הטרוילוס אור, 08-9364715.
- הצילו! מעוניין לקבל עזרה בכל המשחק קירנדיה 2 - THE HOND OF FUIT, בתמורה אתן עזרה בקירנדיה 1+3, ליעד, 03-5718623.
- הצילו! תקוע במשחק גבריואל גייס 2, מה עושים לאחר שאני לא יכול לקנות כרטיס לנסיעה כי אני יודע לדבר בשפה? מה עושים לאחר שהשגתי את מפתח התייור? בתמורה אתן עזרה בקווסטים סימון 1, לארי 1, קירנדיה 1,2,3, ליעד, 03-5718623.
- הצילו! זקוק לעזרה במשחקים: רייבנלופט, MENZO, רותם, 03-9614583.
- הצילו! זקוק לעזרה במשחקים הבאים: DUNE 1, SIMON 1, באטמן חוזר, KYRANDIA 1 ו-HUMENS 1, רועי, 09-7672669.

משחקי תפקידים

- שני שחקנים מנוסים ושחקנית מתחילה מעוניינים להקים קבוצת D&D באזור רמת גן לגילאי 14-16, כמו כן דרוש גם שה"מ, יניב, 03-6745154 או אהוד, 03-6769468.
- מחפשים שה"מ באזור ראשון לציון בגיל 14-16, רותם, 03-9614583.
- שני שחקנים מנוסים רוצים להקים קבוצת AD&D ויש לנו את רוב הספרים, מעוניינים לצרף עוד ילדים מאזור רעננה, ליאור, 09-7746288.
- אריאל או 09-7714813.

קונים 2 CD-ROM מקבלים CD-ROCK במתנה



מחיר 19.900 ₪

רוצים להשתתף במבצע?
גזרו את התלוש בתחתית המודעה, סמנו עליו את המוצרים שרכשתם
ואת הדיסק שאתם בוחרים במתנה, צרפו אליו את חשבונית המס עם
שם המוצרים שנרכשו ושלחו ל:
הד ארצי מולטימדיה, יוני נתניהו 3א', אור יהודה 63766
ואל תשכחו לציין את שמכם וכתובתכם. המתנה כבר בדרך אליכם.

המוצרים שנרכשו במסגרת המבצע: ☐ Deep Space Nine ☐ Ripper ☐ Chronomaster ☐ Spycraft ☐ Panic in the Park
☐ Kingdom of Magic ☐ MechWarrior 2 ☐ Zork Nemesis ☐ הקומדי סטור - נקמתו של הלפלף
אנא שלחו לי את הפרס: ☐ דן תורן - יורד נמוך ☐ סיוון שביט - הכחול האפור הזה ☐ משינה - להיתראות נעורים שלום אהבה ☐ לעולם בעקבות השמש - אוסף

☐ איפה הילד - מסעותי עם עצמי ☐ יוני רכטר - מחשבות ואפשרויות ☐ Dance Club 2 - אוסף ☐ דיויד ברוזה - אנגלית ☐ רובים ושושנים - ספגטי

שם _____ משפחה _____ טלפון _____ גיל _____
רחוב _____ בית _____ עיר _____ מיקוד _____ e-mail _____

יהמבצע לזמן מוגבל ו/או עד גמר המלאי
עיתון WIZ



חומר זה נסרק, עובד
והונגש על ידי



התנועה
לשימור
משתתפים
בישראל

shimur.net